

hnostar
La revista de los usuarios de MSX
Nº 43 JULIO 1999
MadriSX'99
Asistimos al 5º encuentro de usuarios de MSX celebrado en Madrid
Barcelona
Reportaje del XV Encuentro de Usuarios de MSX en Barcelona
ESPECIAL
Hazlo tú mismo
Actualización del Interface IDE, ampliación interna de 1Mb en el TurboR, ampliación de la memoria SRAM del Moonsound...
MSX
Noticias | Publicaciones | Interface IDE a fondo | Brasil | Tilburg'99 | Software | From Internet | Opinión

Sumario

Nº 43 · IV ÉPOCA · JULIO 1999 · 1000 PTAS



Madrid



La revista de los usuarios de MSX

EDITA
CLUB HNOSTAR

COLABORADORES
Manuel Dopico
Antonio Fernández Otero
Daniel Zorita
Ángel Culla Castany
Rafael Corrales
Germán Díaz
Javier Dorado Romero
Víctor M. Sánchez Haro
Fernando Menéndez
Jon De Schrijder (Bélgica)
Frank H. Druijff (Holanda)
Koen van Hartingsveldt (Holanda)
Bruno Querzoli (Italia)
Kuniji Ikeda (Japón)
Werner A. Roder Kai (Brasil)
Marco A. Heidtmann (Brasil)

REDACCIÓN
Jesús Tarela
Ángel Tarela
Álvaro Tarela

FOTOGRAFÍA
CLUB HNOSTAR
Germán Díaz
Rafael Corrales
Werner A. Roder Kai
Bruno Querzoli

MAQUETACIÓN Y FOTOCOMPOSICIÓN
CLUB HNOSTAR

FILMACIÓN
DIXITAL 21

ENCUADERNACIÓN
GRAPHA GALLEGA

IMPRIME
IMAGRAF

DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15700 SANTIAGO DE COMPOSTELA
(La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax 981 80 72 93
Internet: hnostar@ctv.es
*http://*www.ctv.es/USERS/hnostar

DISTRIBUCIÓN
España: Club Hnostar
Brasil: MSX Brazilian Team
Italia: I.C.M.
Holanda: MSX-NBNO

Depósito Legal: C-949/94

Publicación trimestral destinada a preservar el sistema MSX.
No nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por nuestros colaboradores.

editorial

El futuro del sistema

Lo comentábamos aquí mismo en el pasado número: Kazuhiko Nishi se asombraría hoy al ver como ha ido evolucionando el sistema en los últimos años. ¿Quién nos iba a decir a nosotros que unos meses después Nishi estaría hojeando nuestra revista y enterándose de las últimos desarrollos de hardware? Recientemente varios grupos japoneses se han puesto en contacto con Nishi y le han hecho ver que todavía existe una enorme actividad en el mundo MSX. Tanto ASCII Corp. como Nishi no se lo podían imaginar, y han quedado tan sorprendidos que piensan hacer algo al respecto. Para empezar, serán los patrocinadores de la feria "MSX Den-yu Land" que tendrá lugar en Tokyo durante los días 22 y 23 de Agosto. Y además, piensan estudiar la posibilidad de fabricar un nuevo MSX. De momento todo son rumores y opiniones y habrá que esperar al comunicado oficial de ASCII Corp. En la sección Noticias y El Club Informa encontraréis más información sobre esta importantísima noticia.



Y ya prácticamente a las puertas del año 2000 uno se pregunta qué ocurrirá con el MSX, si seguiremos viendo nuevos desarrollos o si por el contrario irá decayendo poco a poco. De momento, todo indica a lo segundo, y el único remedio para que esto no sucediese sería que ASCII Corp. realmente fabricase un nuevo MSX, y esto no es tan fácil de que se produzca. En los últimos meses apenas hemos visto un nuevo programa, sabemos que hay muchos en fase de desarrollo pero no es suficiente para la mayoría de usuarios.

Algunos programadores también acaban desmoralizándose al ver la poca respuesta por parte de los usuarios a la hora de comprar sus programas, sobre todo teniendo en cuenta lo barato que son, especialmente si los comparamos con el precio de un videojuego o programa de hoy en día. Con las revistas sucede exactamente lo mismo, y esto ha provocado que muchas ya hayan desaparecido y que otras vayan a desaparecer muy pronto, como es el caso de FutureDisk, siendo además la principal diskmagazine holandesa.

Y llega un momento en el que nosotros tenemos que pensar en el futuro de nuestra revista. Las ventas obtenidas de la revista en los últimos meses no dan para cubrir gastos. La solución pasa por subir el precio de la revista o modificar su formato y extensión. Esta decisión la tendríamos que tomar después del lanzamiento del próximo número, y para eso queremos empezar a escuchar ya todas vuestras opiniones.

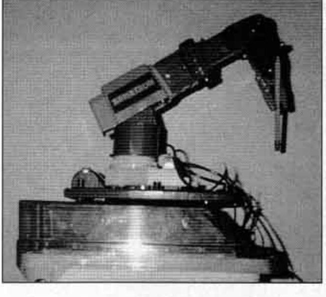
Por último, desearos que disfrutéis de las vacaciones.

Ilustración de portada de Nobuyoshi Nishimua perteneciente al Metal Gear Solid

noticias

Unidad robótica YODA

YODA es un sistema de control robótico controlado por el MSX a través del puerto de la impresora. Su autor es el profesor José Augusto dos Santos (Dpto. de Química y Tecnología. Río Grande, Brasil). El uso que se le puede dar es muy amplio, la unidad robótica puede ser un brazo robot que sirva para manejar materiales tóxicos en un laboratorio, un manipulador de material radioactivo, o simplemente un brazo robot para servirnos una taza de café...



La construcción puede hacerse desde 15.000 ptas, incluidos los motores e interfaz (material electrónico). Su funcionamiento resulta sencillo, ya que es manejado directamente con el teclado, ratón o joystick del MSX (el driver, hecho por el autor, se encarga de controlar todos los motores). Por falta de espacio en este número no podemos incluir un amplio artículo sobre el tema. Si alguien está interesado y desea construirse su propio robot, puede solicitarnos más información.



3º encuentro en Jaú

Los próximos días 13, 14 y 15 de Noviembre de 1999 tendrá lugar en Jaú (Brasil) el tercer encuentro de usuarios de MSX. El lugar será el mismo de las ediciones anteriores , en el Departamento de Medioambiente de Jaú. Para más información:

http://www.msxjau99.cjb.net/
http://msxpro.cjb.net
Jose Rafanelli (Chimba) en el teléfono (014) 622-6230

MSX Marathon

Aunque en un principio todos los rumores indicaban que este año no se celebraría la famosa feria de Zandvoort, al final sí se celebrará, pero no en Zandvoort, sino en Bussum y se llamará MSX Marathon. Estará organizada nuevamente por MSX gg Zandvoort (Jaap Hoogendijk) aunque este año también contará con la cooperación de Datax (Laurens Holst). Como sabéis, al mismo tiempo se celebra la 11ª Computerdag dedicada al resto de ordenadores -no MSX-. La feria tendrá lugar el sábado 18 de Septiembre en la siguiente dirección:

Centro Cultural Uit-Wijk
Dr. Schaepmanlaan 10
Bussum (Holanda)

Para más información podéis contactar con los organizadores:

Computerdag & MSX Marathon

MSX Computerdag
Postbus 195
2040 AD Zandvoort (Holland)
Tel/fax: 023-5732237
jaap@hoogendijk.demon.nl
O bien:
Laurens Holst
Tel. 035-6989386
laurensh@geocities.com
http://msxfair.cjb.net

"Vendo pra crer II"

Ítalo Valerio (valerio@eol.com.br) acaba de anunciar la inminente aparición de la cinta de video "Vendo pra crer II". La cinta en sí es un gran documental sobre el MSX en Brasil en los últimos años: aparición en programas de TV (Bom dias Alagoas,

Leonard Silva presenta su prototipo de cartucho musical basado en OPL3

Ahora que el Moonsound está totalmente agotado, y aparentemente sin posibilidad de que se vuelvan a producir más unidades (una de las principales razones es que ya no es posible comprar el chip OPL4), el brasileño Leonard Silva de Oliveira (leonard.oliveira@apis.com.br) nos presenta un nuevo prototipo basado en el OPL3. Actualmente dispone de cuatro prototipos, de los cuales tres están reservados para enviar a posibles desarrolladores.

Estas son algunas de sus características:

- Bajo precio. Según Leonard, podría ser vendido por unos 50 dólares, aunque eso siempre resulta complicado de calcular.
- El Moonsound será compatible con el software realizado para él (pero no al revés).
- Circuito de alta calidad sonora (el sonido pasa a través del conector de slot, y también dispone de una salida independiente estéreo, como el Moonsound)
- También permite emular parcialmente el MSX-Audio (Music Module), sólo la parte FM, igual que en Moonsound.
- No ocupa el área 7Eh-7Fh I/O. Lo que significa que será posible conectarlo junto al Moonsound (si es que alguien quiere tener ambos, cosa poco probable)



Leonard y Werner en el encuentro de Brasilia'96

Leonard ha recorrido varios distribuidores de componentes electrónicos y se ha encontrado con que el set completo de OPL3+DAC chip no cuesta más de 20 dólares, de ahí que su precio pueda llegar a ser muy inferior al del Moonsound (eso sí, el OPL4 es superior al OPL3, y habrá que esperar que se desarrolle un editor musical, sin el cual de poco serviría. Si hay algún voluntario, debe ponerse en contacto con Leonard para que éste le envíe uno de los prototipos).

Leonard no ha podido enviarnos unas fotografías de los prototipos, pero en cambio nos ha enviado el esquema de la placa que reproducimos aquí mismo.



RN TV...), ferias (Sucesu 96, Sinitec 97, SBPC 98), entrevistas con usuarios/empresas (MOG dist., Lanchonete. Roberto Jose, Luga Import/Export), presentación y demostración de software y hardware, etc; incluyendo una gran sorpresa al final de la cinta.



El precio de la cinta es simbólico y cuesta 10 R$ (13 R$ con estuche), más gastos de envío (3,50 R$ para Brasil y 13,50 R$ para países de Europa). Resumiendo el coste total sería Brasil :R$16,50 y Europa: R$23,50 (U$ 14,68). Antes de hacer un pedido recomendamos ponerse en contacto con su autor, ya que la cinta podría estar en formato PAL-M ó NTSC (ninguno de ellos compatible con el PAL europeo).

Os recomendamos que os paséis por la siguiente web, donde encontraréis mucha más información: http://skyscraper.fortunecity.com/klamath/892/

MSX Windows 98

Ítalo Valerio nos comunica que MSX Windows 98 estará pronto terminado, con buenos recursos para organizar los programas. La única cosa que está todavía pendiente es el "MSX windows Explorer" que está siendo desarrollado por Vincent de Cybersoft (Holanda). Ítalo también participó en el desarrollo de algunas rutinas y programas. En las próximas versiones quieren incorporar el NestorBASIC, para conseguir mayor velocidad y recursos de sonido (Moonblaster)

Estas son algunas de las características del MSX Windows 98 (última beta): uso indispensable del ratón(aunque están estudiando la forma de que funcione también con los cursores), función 'auto-search', calculadora científica, W-MBplay, personalización gráfica de iconos y fondos,... La configuración mínima aconsejable es un MSX2 con 128Kb RAM, DOS2 con disco duro, ratón, y adicionalmente el Moonsound. Cibersoft: http://www.geocities.com/Silicon Valley/Ridge/3358/product.htm

MEP en CD-ROM

MSX Emulator Page (M.E.P.) acaba de anunciar que han realizado un completo CD con todo el contenido de MEP, hasta ahora disponible en la Web. Para aquellos que tengan problemas para bajar tanto software de la red y le interesan los emuladores, ahora lo tienen muy fácil, ¡basta con pedir el CD! En él encontraréis todos los juegos, ficheros ROM, músicas, y por supuesto todos los emuladores. El precio del CD es de 10 dólares más gastos de envío. Encontraréis más información en: www.casema.net/~tfh

Email: tfh@casema.net

Más CD-ROMs

Si bajar el contenido de MEP os parece mucho, ¿qué diríais si tenéis que bajar todo el directorio MSX del servidor FTP:Funet? Tranquilos, el actual coordinador del área MSX, Omega, ha sacado un CD con todo el contenido de Funet, más de 600 Mb de información, y a un precio muy económico. El CD podéis pedirlo a Omega directamente, o bien hacer el pedido a través del Club, por si os resulta más cómodo.

Simone Poggi también nos informa que el MSX Club Beccacivetta ha completado la recopilación de un CD de juegos traducidos al italiano. El precio de este CD es de 15.000 liras (unas 1.300 ptas). Para solicitar este CD podéis enviar un email a Simone: lhypo@tin.it

Y si lo vuestro es el coleccionismo de CDs recopilatorios no debéis pasar por alto los 3 volúmenes de Ivano Sabbatini (CMMJ): cmmj_sab@comune.jesi.an.it

C.U.O.A.M.

Ha nacido un nuevo club llamado C.U.O.A.M. (Club de Usuarios de Ordenadores Alternativos del Maresme), un club donde NO se agrupa a usuarios de plataformas PC más Windows, debido al monopolio mercantil informático actual. Se agrupan plataformas o sistemas alternativos: Msx, Amiga, Linux, Mac, BeOs, Atari, Commodore y otros ...

Nuestras ideas se basan en agrupar o reunir usuarios tanto noveles, expertos o interesados en la filosofía multisistema o multiplataforma, ya que pensamos que el único ordenador inferior es lo que no se representa en este club, los restantes son todos iguales de buenos e iguales y de válidos.

Nuestras ideas son: fomentar los intercambios entre los diversos sistemas, informar a los usuarios de los eventos, partys, encuentros, ... aprender de otros usuarios que estarán en el club, conocer a otras plataformas de los usuarios, ... Próximamente podríamos organizar algunos encuentros en nuestra futura sede o local cedida por nuestro ayuntamiento de Calella (Barcelona). También tenemos en proyecto hacer un fanzine en formato papel.

Estaremos en las reuniones o encuentros nacionales para hacer socios, dar información y otras cosas.

La subscripción será un precio simbólico anual, de momento el restante del año hasta el 31/12/99 se deberá ingresar 500 ptas.; a partir del nuevo milenio se deberá ingresar anualmente 1.000 ptas. 6.01 Euros en el número de cuenta 2030-0118-72-3000010343. Al estar asociado se deberá remitir o enviar los datos personales, nombre, apellidos, teléfonos, dirección, e-mail, nick o sobrenombre, foto DNI actualizada, plataforma/s, sistema/s.

Los socios fundadores de C.U.O.A.M. son: David Fernández (TroMax), Jordi Morales (Novi) y Carles Bernárdez (Doraemon)

La dirección del club C.U.O.A.M. (provisional) es:

C/. Bruguera, 159
08370 Calella (Barcelona)
Tel.: 607 89 62 04
E-mail: tromax@iponet.es

C.U.O.A.M.: Primer contacto

El pasado día 4 de julio se celebró en Calella (a unos 28 kilómetros de Mataró y a unos 65 de Barcelona) la primera reunión de usuarios del nuevo club CUOAM. Allí se dieron cita unas 11 personas, en su mayoría de Calella y Mataró, que se podrá decir que son los principales puntos de actividad MSXera del Maresme.

Una semana antes enviaron una treintena de cartas a los socios de esta asociación destinada a promocionar al MSX y al AMIGA como soporte alternativo al PC, y a rescatar a ex-usuarios de ambas plataformas. Aunque CUOAM ya dispone de un local para ejercer sus actividades (es decir, un lugar donde cualquier usuario pueda ir con regularidad y encontrarse con gente, intercambiar software, consultar publicaciones actuales, etc.) aún no se puede utilizar debido a la lentitud de los trámites que están sufriendo debido a las recientes elecciones municipales. Allí se habló de muchas cosas con respecto al MSX, al AMIGA o incluso al LINUX... Se habló de Konami, de los nuevos proyectos en hardware, y de los proyectos adquisitivos de cada uno entre muchísimos otros temas interesantísimos... ¿Para qué sirve todo esto? pues para nada más y nada menos que para salvar al MSX (aunque lo cierto es que en los últimos años se ha fortalecido de forma increíble, sobretodo en España). Para poneros un ejemplo, allí se encontraban varias personas de 15 y 16 años y algunos de ellos estaban buscando como locos un MSX2 o un FM PAC, etc...

Estas reuniones se anuncian de boca en boca, formando un club de amigos y colaboradores que mantienen con vida al MSX o incluso al AMIGA y de este modo se consiguen nuevas suscripciones para la revistas MSXeras (y ni falta hace decir que cuanta más gente las compre más durarán) o incrementar la consumición de software actual... además de atraer al público más joven hacia el MSX, y ¿por qué no?, pasarlo muy bien y hacer nuevos amigos y conocer a gente que comparta tu misma plataforma que esté cerca de ti... si vivís en el Maresme.



Revolución en Japón: ASCII Corp. podría estar interesada en fabricar un nuevo MSX

El pasado 22 de Junio se reunían en Japón los principales grupos de MSX de dicho país con **Kazuhiko Nishi** y **ASCII Corp.** Yokoi de Frontline, Imamura de SYNTAX, Tsujikawa de ESE Artists' Factory y algún usuario más mostraron sus productos MSX a Nishi y a ASCII Corp. Nishi mostró mucho interés por todo lo que le mostraron, pero ASCII Corp... Yokoi enseñó el Graphics9000 y Moonsound.

Yokoi: Este es el Graphics9000 producido por Stichting Sunrise!

Nishi: ¿Qué es?

Yokoi: Una tarjeta de video que incorpora ¡el V9990!

Nishi: ¿Y qué es el V9990?

Yokoi: ¿No recuerdas el V9990?

Nishi: No, no lo recuerdo.

Yokoi: ¿Nooo!!!?

Ahora, los europeos están haciendo esta fabulosa tarjeta de video.

Nishi: Ok! Muéstranos algo sorprendente.

Yokoi:.....

Nishi: ¿Qué pasa, no hay software disponible?

Yokoi: Desde luego que sí, grupos europeos están creando muy buenos programas. Pero ahora mismo no tengo nada. La próxima vez te lo enseñaré.

Nishi: Vale, esperaré entonces hasta que nos volvamos a ver.



Los grupos japoneses estuvieron hablando con ASCII Corp. sobre la posibilidad de fabricar un nuevo MSX. Ellos esperan que ASCII llegue a fabricar un nuevo modelo. Según ellos, Nishi se mostró muy interesado, todo lo contrario que ASCII Corp. ya que como compañía no ven muy rentable la fabricación de un nuevo MSX, dudan seriamente de que mucha gente lo comprase.

Para mostrar de lo que es capaz un MSX, los líderes de los principales grupos nipones han solicitado la ayuda a todos aquellos que puedan mostrar material 'alucinante' realizado con el MSX. ASCII Corp. quiere ver cosas realizadas en Europa y Brasil.

También, otra novedad fruto de este importantísimo encuentro, es que en lugar de la famosa feria MSX Festa (la más grande de Japón), los japoneses han creado una nueva feria, se llama MSX Den-yu Land (MSX Electronics Land). Lo mejor de todo es que ASCII Corp. será el sponsor del evento y pagará todos los gastos (se rumorea de que han pagado ya medio millón de Yenes). Varios miembros de ASCII Corp. visitarán esta feria, y seguramente también la MSX World Expo (21 y 22 de Noviembre) para estudiar y ver in situ cual es la situación actual del MSX. MSX DEN-YU LAND se celebrará durante los días 22 y 23 de Agosto.

Esta noticia bomba llegó a Europa gracias a nuestro amigo Ikeda, quien también está colaborando con el resto de grupos japoneses a reunir material que mostrar a los directivos de ASCII. A continuación transcribimos una conversación de Ikeda con Yokoi, pocos días después del primer encuentro con ASCII:

Yokoi: Gracias por traducirme al japonés los mensajes de Giovanni Nunes, Manuel Bilderbeek y Raymond, ya que yo no entiendo Inglés. Estoy de acuerdo con Raymon, mostraré el Sonyc a Nishi y Ryouzou Yamashita el próximo 4/ de Julio. También quiero mostrar cosas para el Moonsound y Graphics9000 porque Nishi quiere verlas.

Ikeda: Un holandés llamado Anne de Raad me ha enviado algunas cosas para Moonsound. Todavía no he descomprimido los ficheros, no sé si son cosas buenas o no. Puedo enviártelo si quieres.

Yokoi: ¡Estupendo! Por favor, envíamelo, aunque yo no tengo Moonsound, Tsujikawa sí que tiene. y puede de mostrárselo a Nishi. Y por favor, dale las gracias de mi parte a Anne.

Ikeda: Vale. Pero yo pienso que también debes mostrar las fotos de las ferias de Holanda, España o Brasil. Pienso que si ASCII ve esas fotos notará la fuerza que todavía tiene el MSX.

Yokoi: Yo ya mostré la revista Hnostar a Nishi y a Yamashita. A Nishi le gustó la revista. Pero Yamashita no me ha comentado nada, aunque creo que también le ha gustado. Pero yo no tenía uno de los últimos números, sólo un número antiguo.

Ikeda: Pienso que no es problema.

Yokoi: He recibido un E-mail de Kazuhiro Tsujikawa de ESE Artists' Factory. Porque Tsujikawa recibió un E-mail de Manuel Pazos sobre el NUEVO MSX. Tsujikawa me comentó que debíamos mantener el proyecto un poco en secreto de momento.

Ikeda: Supongo que los usuarios estarán deseosos de tener más noticias. ¡Cuéntame más cosas!

Yokoi: Vale. Ahora mismo estamos hablando sobre el proyecto del NUEVO MSX con ASCII y Nishi. Dentro de ASCII hay dos grupos, a unos les gusta el proyecto y a otros no.

Ikeda: ¿Y por qué a ese grupo no les gusta el MSX?

Yokoi: Bien, ASCII puede crear fácilmente un nuevo MSX. Pero ellos creen que la gente no lo compraría. Y si la gente no lo compra ASCII tendría pérdidas, y eso lógicamente no les gusta. Ellos son una compañía, no es un grupo amateur como nosotros.

Ikeda: Sí, tienes razón.

Yokoi: Pero si las próximas ferias MSX DEN-YU LAND y MSX WORLD EXPO'99 son un éxito, nosotros creemos que ASCII se lanzaría a crear un nuevo MSX. ASCII y Nishi visitarán ambas ferias para conocer a sus usuarios. ¡Debe ser un éxito!

Ikeda: ¡Fantástico! ¡estas ferias son nuestra gran oportunidad!

Yokoi: Ahora Nishi quiere fabricar MSX por 10000Yen. Este MSX sería un MSX2+.

Ikeda: Ops! ¿Por qué Nishi quiere fabricar viejos MSX2+? No lo entiendo...

Yokoi: No, no sería un MSX2+ normal. Este MSX2+ tendría una alta velocidad, una CPU con Z80 por ejemplo a 100Mhz.

Ikeda: ¿Z80 a 100Mhz? ¿En serio?

Yokoi: Sí, ASCII puede crear esta CPU de alta velocidad basada en Z80.



ASCII era la editora de la revista japonesa MSX Magazine, cuyo último número dejaba de editarse en el verano del 92.

Ikeda: ¿Y por qué ASCII no rehace una R800 CPU?

Yokoi: Hace algún tiempo, el R800 fue un gran éxito. ASCII consiguió algún dinero de Zilog, porque Zilog fabricó el R800 bajo licencia de ASCII. Ahora ASCII quiere crear un nuevo Z80 compatible.

Ikeda: ¿Por qué?

Yokoi: Si ASCII refabricase el R800 CPU, quizás las compañías japonesas de electrónica no estarían interesadas. Ahora ASCII quiere vender su NUEVA CPU. Aquí en Japón, muchos fabricantes de electrónica están usando el SH CPU. ¿Te suena?

*Ikeda:*Sí, la serie SH está manufacturada por HITACHI. Es muy popular...

Yokoi: Sí. ASCII competirá con HITACHI con su nueva CPU Z80.

Ikeda: ¡Aha! Ahora comprendo el proyecto de ASCII.

Yokoi: Yo no sé el precio que tendría el NUEVO MSX. ¿40.000Yen? ¿50.000Yen? ¿90.000Yen??? No tengo ni idea. En un futuro también discutiremos sobre ello.

Ikeda: Yo espero que el NUEVO MSX sea del tipo con teclado separado (ordenador + teclado) como los IBM PC/AT o Macintosh.

Yokoi: Estoy de acuerdo. Aquí en Tokyo muchos preferimos el ordenador con teclado separado. Pero a Nis-



hi sin embargo le gusta el modelo compacto 'todo-en-uno', como el Amiga1200 o el MSX TurboR... Y él quiere incluir el MSX-View en el nuevo MSX.

Ikeda: ¡Ops! ¿Por qué el MSX-View? ¡Nosotros no lo necesitamos!

Yokoi: Sí, yo también estoy de acuerdo contigo, pero a Nishi le encanta el GUI. Nishi nunca eliminaría el software GUI del MSX...

Ikeda: Yo pienso que si ASCII fabrica una nueva placa madre como Ademir, ASCII puede bajar el precio del nuevo MSX.

Yokoi: Sí, es una de las posibilidades, y nosotros pensamos en que soporte USB... pero no sé...

Ikeda: ¿Y por qué no usar Intel486? Esta CPU es barata ahora mismo y se podría emular la CPU Z80.

Yokoi: ASCII me comentó que emular el hardware es fácil, pero la emulación de software no es fácil. Porque si ASCII desarrolla software de emulación (en Intel486) necesitaría mucho tiempo para pulirlo, cuando ASCII puede fabricar fácilmente un nuevo Z80. ASCII dispone de la tecnología y medios para ello. El nuevo MSX tendría más área de memoria VRAM, para poder ejecutar animaciones. La RAM sería de 4Mb ó 1Mb. Más barato serían 8Mb de RAM, pero el acceso máximo de memoria de la nueva CPU sería de 4Mb... y además la velocidad de acceso de 8Mb de RAM sería más lenta que la de 1Mb.... Hummmm...

Ikeda: Quizás Nishi pueda contarnos más detalles de todo esto en la nueva feria DEN-YU LAND.

Yokoi: Todo esto de momento es sólo un proyecto. Pero ya estamos trabajando un poco en ello.

Ikeda: Te enviaré una información que me ha pasado Leonard Silva de Oliveira. ¿Qué te parece su nuevo OPL3 Music Module?

Yokoi: Hummm.... Nosotros ahora estamos construyendo el +PCM. No puedo pensar en otro hardware... lo siento... pero pienso que nuevo hardware es siempre bienvenido.

Si Leonard Oliveira quiere mostrar su nuevo Music Module basado en OPL3, puede hacerlo en la MSX WORLD EXPO'99, donde habrá un stand de Brasil.

También tengo noticias sobre el MSX-DOS2 japonés. Ahora nosotros no podemos copiar el MSX-DOS2, porque es copyright de ASCII. Ahora esperamos que ASCII permita que se pueda instalar el MSX-DOS2, estamos discutiendo sobre este problema.

Ikeda: ¿ASCII dejará el copyright del MSX-DOS2?

Yokoi: Hummm... Ahora estamos intentándolo... Pero ahora un fabricante de juegos ha pagado a ASCII una licencia para el uso de MSX, ¿sabías?

Ikeda: No, no sabía...

Yokoi: Sí, Konami pagó algún dinero a ASCII porque están vendiendo juegos de MSX para la PlayStation...

IKeda: ¡Ah sí!. ASCII recibió dinero de Konami, pero no recibió dinero de los grupos amateur.... esto es incoherente...

Yokoi: Sí, pero Nishi me dijo que los usuarios amateur pueden instalar el MSX-DOS2 en sus programas.

Ikeda: ¡Ah, menos mal!! ¡Podemos instalar el MSX-DOS2 en nuestros productos!!!

La historia de todo esto todavía es más larga... y según las fuentes japonesas no es ficción. Muchos usuarios japoneses desconocen todo esto, pues se quiere mantener en secreto hasta que Nishi comunique oficialmente el proyecto de crear un nuevo MSX. Os seguiremos informando (al cierre de esta edición no hemos conseguido una respuesta de Nishi para que nos lo confirme y dé más detalles sobre todo esto).

Home | About ASCII | Partnership | News | Technical Help | Contact ASCII

Welcome to ASCII Corporation

日本語版は こちらを クリック！

About ASCII

Press releases, and an overview of ASCII's mission, corporate structure, financial results, businesses, products, and services.

Partnership Opportunities

UZIX: un nuevo sistema operativo

A principios del mes de julio Adriano Camargo comunicaba el lanzamiento de la primera versión de UZIX, una versión UNIX para MSX. Según Adriano, UZIX está basado en UZI escrito por Douglas Braun y llevado al PC y MSX por Archi Schekochikhin y Adriano C. R. da Cunha. UZIX implementa casi toda la funcionalidad de UNIX (7ª edición). Todavía está en desarrollo pero hay una versión beta que incluye un 'shell' y varias utilidades. La podéis bajar de: http://www.dcc.unicamp.br/~adrcunha/uzix, donde encontraréis más información. Cualquier duda o consulta será respondida en: adrcunha@dcc.unicamp.br

CanorOS

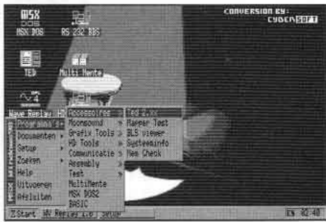
Mientras el Sir Dan avanza a su ritmo, Daniel Zorita ha estado desarrollando diversas utilidades, como el visor Screen8plus comentado en el pasado número, pero especialmente una de ellas le ha tenido bastante ocupado. Se trata de una interfaz gráfica para MSX, para MSX-DOS 2 con disco duro (pues según él, no tiene sentido hacer esto para un mísero disquete, y tiene razón).

No se trata de un sistema operativo, sino de una aplicación. Algo así como el escritorio de Windows, pero como tiene que ser, no como a Microsoft le parece que tiene que ser.

UZIX

El objetivo es que al encender el MSX no nos aparezca el aburrido prompt del DOS, o el del Basic, sino que aparezca algo que de momento llama "Carpeta" (igual que el término empleado en Macintosh) desde la que podamos acceder a todas las aplicaciones, juegos, etc. del MSX que tengamos en el disco duro. Es decir, que desde un principio, aparezcan "iconos" que nos lleven a otras carpetas. Así la primera carpeta tendrá algo del estilo: "Juegos", "Aplicaciones", "Textos", "Gráficos", "músicas", etc. y pinchando en el icono correspondiente, entremos en sucesivas carpetas, hasta poder ejecutar el programa en cuestión.





MSX Windows98 en versión holandesa

Al contrario que en las carpetas de Windows, donde en cada carpeta aparecen TODOS los ficheros que contiene su directorio asociado, aquí sólo aparecerán los iconos que hayamos indicado. Es decir, que para un juego, tenemos un sólo icono, y no hemos de tragarnos todos los BIN DAT BAS etc. que lleve asociados.

Una ventaja de uso, es que no hay que modificar ni reordenar para nada el disco duro, pues las carpetas no tienen nada que ver con los directorios ni ficheros. De hecho, toda la información necesaria para el programa, puede residir en un único directorio, incluso en otra unidad o partición.

Las carpetas son "personalizables": Podemos indicar una imagen de fondo, una música, un título, un texto de información de la carpeta, etc.

El modo gráfico elegido es SCREEN 8 por su calidad gráfica, pues podemos poner imágenes de fondo de calidad fotográfica.

Los iconos son de 32x32 pixels, con 256 colores, con el 0 para transparente. Debajo de los iconos, se ve el nombre (que no tiene porque ver con ningún fichero) con unas "fuentes" muy especiales. Se trata de letras de 3x8 pixels que emulan el Screen0 80 columnas. Se ve un poco borroso, pero se entiende lo que pone, y los 11 caracteres del nombre caben en 33 pixels. Para los más cegatos, poniendo el puntero sobre el icono, puede aparecer el nombre en fuentes más grandes.

Cada icono puede representar varias cosas, principalmente comandos y sub-carpetas. Además, podemos ver una información del



contenido cada icono, por si con el nombre no nos basta. Algo así como "Este icono tiene el texto que bla bla bla ..."

Por otro lado, poco a poco se irán añadiendo utilidades ligadas al entorno, como un reloj, una agenda con alarma, editores de gráficos, iconos, textos, etc.

De momento, en la reunión de Madrid, Zorita nos ha mostrado una versión de prueba, y es probable que desde entonces lo tenga mucho más desarrollado.

La nueva dirección de Zorita es: dzorita@olemail.com

Nuevo software para el interfaz de teclado PC

Daniel Zorita ha desarrollado un programa para el interfaz de teclado de Padial (va instalado en la EPROM del cartucho). Lo que hace es lo siguiente:

- Cargar al arrancar el ordenador, las letras del español, en algunas posiciones de los ASCII 0..20. De esta forma se pueden sacar las letras acentuadas, eñes, cedillas, etc. como en un PC. Los gráficos no se pierden al hacer Screen X ni volver al Basic.
- Unos CALL extra permiten fijar uno de entre 4 sets de caracteres:

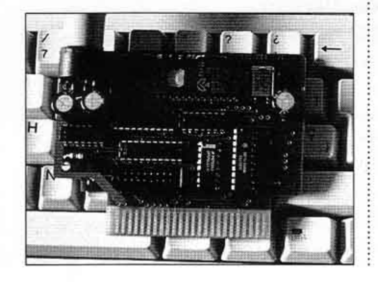
1) Caracteres japoneses: lo que tiene el Turbo R

2) Caracteres españoles: los que tienen los MSX españoles

3) Mixto: el que se fija al encender el ordenador con la Eprom del interfaz teclado-PC. Son los caracteres japoneses pero con las letras acentuadas, etc. en los ASC 0..20

4) Especial: letras acentuadas y más caracteres gráficos. Este set lo rescató de un directorio en el que figuraba como 'windows.chr'. Tienen un "aspecto" distinto al estándar MSX.

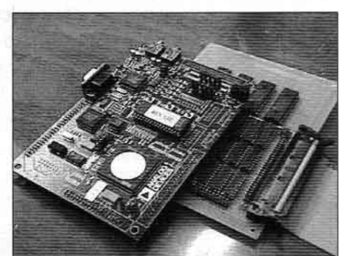
Gracias a la ayuda de Zorita, ahora los usuarios del interfaz de teclado de Padial podrán aprovecharlo al máximo.



Euskal Party 7

Durante los días 23, 24 y 25 de Julio se va a celebrar en San Sebastián la séptima edición de Euskal Party. Aunque a esta party acuden mayoritariamente usuarios de Amiga y PC, este año contará con la presencia del MSX gracias a David Fernández 'Tromax' de CUOAM. Éste, además de su Amiga 1200, llevará su MSX TurboR GT, y un amigo suyo llevará también un MSX2, interface IDE y Moonsound. También llevarán un montón de cartuchos (mayoritariamente de Konami), revistas y fanzines, etc.

Para todos aquellos que deseen acudir, deciros que diversas agrupaciones tienen contratados varios autocares desde varios puntos de España (La Coruña, Valencia, etc). El lugar del encuentro es el Velódromo de Anoeta, en San Sebastián. Se recomienda que todos lleven sus ordenadores, monitores, así como cables, extensiones, etc. Además, hay convocados varios concursos con importantes premios en metálico. ¡La presencia del MSX está asegurada! Tenéis más información en: www.euskalparty.org



Proyecto DSP de ESE Artist's Factory

+PCM

Además del proyecto de la tarjeta DSP de ESE Artist's Factory (con la que según ESE se podría emular perfectamente el MSX Audio o incluso el Moonsound, entre otras muchas posibilidades), Frontline está desarrollando el +PCM del que todavía no tenemos demasiada información. Sin embargo, nos hemos enterado que uno de los miembros de Frontline, Hiramatsu, usuario muy conocido en Japón y autor del H-Forth, está programando un juego para +PCM llamado "Ah!Soukai" y que posiblemente será presentado este verano en la MSX Den-yu Land.

Nuevas utilidades en la web de Manuel Pazos

El incansable Manuel Pazos ha estado trabajando en diversas rutinas y utilidades, especialmente para MegaSCSI (también en colaboración con Okei). Ahora podemos descargar todos estos programas de su página web: http://personales.mundivia.es/mpazos



MegaSCSI brasileño fabricado por CIEL

Estos son algunos de los programas que podemos descargar:

Micro Cabin BGM driver: Este programa reproduce las fantásticas composiciones de Micro Cabin. Con él podrás escuchar las músicas de juegos como el Illusion City, Xak, The Tower of Gazzel, Fray, etc... Si dispones de DOS 2 podrás instalar el driver residente en memoria y de esta forma escuchar las músicas mientras realizas otras tareas con tu MSX. Funciona en MSX2, 2+ y turbo R, siempre y cuando dispongas de FM-PAC, de lo contrario sólo oirás los canales correspondientes al PSG.

MWMPLAY: Este es un replayer de Armando Pérez Abad (Ramones) con el que por fin podrás escuchar las músicas de MoonSound (wave) bajo DOS. MWMPLAY permite cargar tanto músicas como wavekits, e instalarlo residente en memoria en DOS 2. Si tienes MoonSound necesitas este programa.

FAT16: Versión definitiva del patch que modifica el MSX-DOS 2 para trabajar con FAT16. Sólo para MEGASCSI. Disponible también el código fuente.

EVA PLAYER (FAT16): con este programa podrás reproducir EVAs de más de 32Mb.

TRLOAD version 0.2: Ejecuta cualquier ROM de 16 o 32 Kb y MegaROMs de Konami, con la posibilidad de emular un segundo cartucho para hacer combinaciones, y las nuevas opciones de LOAD/SAVE con las que podrás cargar o grabar partidas en cualquier momento del juego. Sólo para turbo R.

NSTOOL: Paquete de utilidades para pasar cartuchos de 16 o 32 Kb a ficheros ROM, ejecutarlos posteriormente con la opción de poder cargar y grabar partida, y volver al juego desde el DOS. Realizado por Okei y Niga.

NGLTOOL: Incluye dos utilidades para visualizar y grabar en disco las pantallas capturadas al grabar partida con el TRLOAD o el NSLOAD. Realizado por Mikasen.

MRLOAD versión 0.8: Ejecuta y emula ROMs de Konami en la MegaRAM.

SCCLOAD versión 0.0: Ejecuta y emula ROMs de Konami en el SCC+. Para cargar MegaROM es necesario que la RAM del SCC+ sea al menos de 128Kb.

CPI version 0.0: Permite cambiar las particiones y utilizar discos ZIP formateados con el interface IDE. Sólo para MEGASCSI.

DS version 0.0: Cambia la velocidad del cabezal de la unidad de disco del turbo R.

MouseMat

El grupo Matra Computer & Hostile Apostle dispone de alfombrillas de ratón con el logo MSX. El precio es de 1500 ptas. envío incluido. También venden el ScartBox NAVARONE por 2.000 ptas. Más información y pedidos: http://www.fut.es/~xrc/



XSW-Magazine #26 y #27

MSX-NBNO ha decidido rebajar los costes cambiando el formato de la revista a Din A5, aunque manteniendo el mismo estilo y la portada y contraportada en color. La revista sigue siendo bimestral y cuesta 6 florines (ahora un florín menos)

En el número 26 (marzo/abril) comentan el CD musical Snatcher Battle Collection y un CD llamado "MSX MP3 collection 1" que como su nombre indica es un CD con ficheros MP3 (MPEG Audio Player 3, que pueden ser reproducidos en un PC o Mac), con un total de 216 pistas de sonido, más de 11 horas de música de Konami, Compile, Falcom y MicroCabin (su precio es de 20 florines). También incluyen dos importantes reportajes, uno de la feria japonesa "MSX Event" en Osaka (22 de noviembre del 98) y otro sobre la holandesa "MSX Computerdag Nistelrode 99". Como no podía faltar, nos volvemos a encontrar con el artículo de programación del Music Module (ya van por la sexta entrega...). También comentan la NV-magazine 11 (de la que ellos son distribuidores para toda Europa), los discos de música Moonsound Music Dizk 2 y 3; y el juego Exor del grupo Aurora (tipo puzzle).

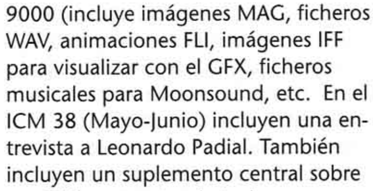
En el número 27 (mayo/junio) nos encontramos con un poco más de variedad. El primer comentario está dedicado al "Lilo" (versión inglesa). A continuación nos encontramos con un artículo sobre el juego de PSX "Metal Gear Solid" –algunos usuarios se habrán comprado la PlayStation sólo para jugar a este juego–. También nos hablan del reproductor MIDI para Moonsound (aunque todavía está muy verde y los resultados no son muy óptimos), del CD musical "The Gradius Collection" (distribuido por MSX Power Replay) y "Moonsound Greatest Vol.2" (distribuido por MSX-NBNO), y del nuevo juego de Delta Soft "Thunderbirds are go".



También le dan un repaso a la FutureDisk 39, SD-Mesxes 12 y NV-Magazine 01/99. En la última página de la revista tenemos un catálogo con todos los productos distribuidos por NBNO.

ICM 37 y 38: Nace ICMiri Group

En el pasado número 37 del fanzine ICM nos informaban de la creación del grupo ICMiri Group, fruto de la unión de los dos mayores grupos italianos. En este número también incluyen un reportaje de MadriSX'99 (una lástima que al final no pudiesen asistir en persona), así como un artículo sobre los sistemas de almacenamiento, cada vez con más opciones gracias a los interfaces SCSI e IDE. También comentan el CD MSX Experience Vol.2, un CD realizado por NWO con interesante material para el Moonsound o Graphics 9000 (incluye imágenes MAG, ficheros WAV, animaciones FLI, imágenes IFF para visualizar con el GFX, ficheros musicales para Moonsound, etc. En el ICM 38 (Mayo-Junio) incluyen una entrevista a Leonardo Padial. También incluyen un suplemento central sobre CIEL, comentando todos sus productos y proyectos. Como novedad, destacar que Luca Chiodi (KdL) ha construido el Multiscart, una alternativa al scart-switch, en el que es posible conectar hasta 3 euroconectores. El nuevo producto lo distribuye Miri Software y su precio es de 3.850 ptas. Como noticia triste, nos comunican el fallecimiento de Klaas de Wind, del club holandés Friesland-Noord, y que también fue suscriptor de Hnostar.



MSX-Info Blad

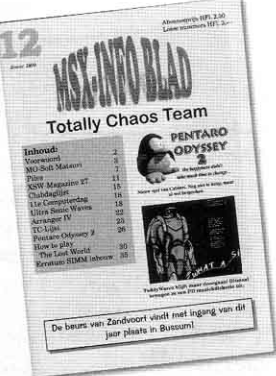
Este pequeño fanzine holandés, de periodicidad trimestral, ha llegado a su número 12. En los últimos números siempre han publicado artículos sobre productos españoles. Hagamos un repaso a sus tres últimas ediciones.

En el número 10, que por cierto salió con la portada en color, publicaron un extenso artículo sobre el MMSX de Padial. También comentaron el Eurolink 4, una promo del Thunderbirds are go, Musik Dizk 4, The Lost World y algún artículo más.

En el número 11 incluyen un pequeño reportaje sobre MadriSX'99, también nos introducen en el nuevo G-Basic para el Graphics9000. Nuevamente hablan de las novedades de Padial, como la tarjeta Z380 o el interface serial. También ofrecen información sobre la feria de Tilburg, con un plano de la nueva ubicación y un listado de los expositores. En cuanto a publicaciones comentan la Hnostar 42 y la FutureDisk 39, en la que destacan el juego Metal Gear modificado por los muchachos para su publicación. También nos anuncian la versión en inglés de los juegos Randar 2 y Firehawk (Thexder 2) llevadas a cabo por el grupo Sargon. También comentan la promo del juego OSR (One Shot Rising), todavía en construcción. Y para terminar este número, destacar también un artículo que explica cómo instalar un LED para indicar el estado del Novaxis SCSI Interface.

En el número 12 correspondiente a este verano, incluyen un reportaje sobre una feria japonesa (MO-Soft Matsuri) que tuvo lugar en Tokyo en el pasado mes de marzo. A continuación comentan el juego Piles, que fue presentado en la pasada feria de Tilburg. También destacaríamos las cuatro páginas dedicadas a la preview del Pentaro Odyssey 2, que está a punto de ser terminado. Nos encontramos también con el comentario del disco musical Arranger IV (MSX-Music/Audio) presentado también en Tilburg por el grupo Zodiac (y que pronto será distribuido también en España), y otro disco más: Ultra Sonic Waves del grupo TeddyWarez (que es de dominio público y puede bajarse de su página web). Cerrando el fanzine, la tercera entrega de cómo terminar el The Lost World.

MSX-INFO BLAD
Totally Chaos
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
Holanda
msxinfo@gironet.nl



XSW Magazine
Molenweg 17
5342 TA Oss
Holanda
email: m.broek@tip.nl
www.tip.nl/users/m.broek



PoPiPu!
Bajo este curioso nombre se esconde un fanzine editado en Japón por CTRL+G. Nos ha llegado el número 1 del mes de enero. El fanzine tiene 60 páginas y está bastante bien presentado. Su precio es de 600 yenes.En este número encontramos información de Internet, comentarios de juegos (Blue Eyes, Brain Drive, software de dominio público,...) y nuestro colaborador Ikeda también tiene una sección propia "Bush's World Wide MSX" donde comenta las novedades internacionales.
CTRL+G
take_no@pop17.odn.ne.jp

Moai-Tech 3

V.A.J. CLUB
Apartado de Correos 137
48901 Barakaldo
(Vizcaya)
Tel. 944 379 369

Ya está en la calle el tercer número de este joven fanzine realizado por los muchachos de Mataró. Según nos comentan en la editorial, las ventas del fanzine van muy bien y han agotado ya los dos primeros números, por lo que han tenido que volver a imprimir nuevos ejemplares. En la primera sección "Así va la cosa" comentan 'lo mejor y lo peor'. En "El Noticiario" comentan el programa de TV que Planeta C dedicó al MSX el pasado 24 de noviembre (el cual deberíamos también comentar nosotros en este número, pero que no ha sido posible por falta de espacio).

En Fanzinoteca comentan la Hnostar 42, Lehenak 9 y SD Mesxes 12. También comentan la FutureDisk 38 y 39. En cuanto a juegos, comentan el Nuts, MoonDop#1 (su primer disco musical para Moonsound) y Home Pop Clazzix (otro de música Moonsound). En la sección Dimensión Zero comentan antiguos programas, algunos incluso bastante desconocidos como el ChimaChima (Bothec), Zombie Hunter (Hi-Score), PlayBall (Sony) y Famicle Parodic (Bit2). Y no nos podemos olvidar de dos grandes encuentros, por una parte el XVI Encuentro de Barcelona, y por otro el de MadriSX'99, al que por cierto asistió por primera vez Moai-Tech.

Nuestro agradecimiento para el diario brasileño "Debate", que en su suplemento "CadernoD" del 20.12.98 dedicó unas páginas al MSX, gracias a Werner A. Roder Kai del MSX Core Club.



MOAI-TECH
Apdo. de Correos 1146
08300 Mataró
Barcelona
Tel. 93 790 57 25 - Manel
Tel. 93 757 99 56 - Rafa

En la sección "100% Hardware", Rafa Bollero, continúa explicándonos como adaptar las disqueteras de PC para usar en el MSX (documentación que siempre conviene tener a mano). También publican unas pequeñas notas de Sunrise con información sobre el WiOS e Interfaz IDE. Y para terminar el "Consultorio Txungo" y la sección de trucos.

Lehenak 9



V.A.J. Club nos presenta el número 9 de su fanzine. Una vez más ésta publicación está dedicada a un juego de KONAMI, en este caso, el GRYZOR (un conocido juego de acción también conocido como Contra o Probotector). El número que nos encontramos en esta ocasión sigue fielmente la pauta de los anteriores, tanto en la tipografía como en las secciones. Pasando a destacar éstas, diremos que sin duda una de las más interesantes es "Taller mecánico" donde en esta ocasión nos explican con bastante detalle como realizar una placa electrónica. Siguiendo con sus contenidos, nos encontramos con reportajes de las últimas ferias nacionales y todo lo que allí se podía adquirir así como el análisis del software más reciente aparecido para MSX. Un artículo bastante interesante (aunque no del todo relacionado con el MSX) es la historia que Antxico Gorjón nos cuenta acerca de su última visita a Japón. En su sección "línea directa" nos hablan un poco de los proyectos del nuevo club MOAI-TECH. Por supuesto el fanzine también cuenta con las secciones básicas de trucos, Lehenak informa, etc... Se trata de una buena publicación, peculiar y original ante todo porque está hecha íntegramente con MSX2, utilizando el programa de maquetación "Dinamic Publisher". Para acabar, decir que con este número presentaron un nuevo suplemento en disquette presentado con una etiqueta en color en el que se incluyen varios temas musicales en SCC de Manuel Dopico, así como imágenes y textos creados por ellos mismos. [M. Dopico]

FutureDisk 39, 40 y 41

FutureDisk
S.T.U.F.F.
Koen Dols
Aldenhofstraat 36
6191 GV Neerbeek
HOLANDA
Email: neerbeek@tref.nl

El FD#39 estuvo dedicado al Metal Gear. En la diskmagazine incluyen además una versión especial de este juego. ¿Y qué tiene de especial? Pues en primer lugar, si tienes un Moonsound podrás escuchar la espectacular música con este cartucho, y en segundo lugar, nuestra misión consiste en rescatar a los propios editores de FD que han sido capturados por unos rebeldes. En cuanto a la parte Magazine, comentan el siguiente software: Teddy's in Action, Compass, MSX MP3 Collection, Thunderbirds promo, y hablan de los proyectos de software españoles. En cuanto a revistas, comentan la ICM 35, XSW 24 y nuestra Hnostar 42. En la sección Miscelánea encontramos un reportaje sobre el MSX-Event japonés, noticias, la entrevista con Hideo Kojima que nosotros publicamos en nuestro pasado número, y el manual para jugar al Metal Gear antes mencionado.

La noticia más triste de la diskmagazine es que FD anuncia su retirada, aunque no tendrá lugar hasta el verano del próximo año. A partir de ahora sacarán una diskmagazine FD más un disco Software-FD. Este disco será una demo, juego, etc. Cualquiera que tenga algo que ofrecer para completar ese disco, puede ponerse en contacto con FD (por supuesto, serán recompensados económicamente).

El FD40, que viene con el FD41 (Almost Real), es la edición especial de Tilburg, aunque no son muchas las novedades. Este número está dedicado también a antiguos juegos, en la sección de juegos comentan el Beamrider, Tunez, Bruce Leem Theseus, Eric, StarQuake, Ghost Busters, etc. También incluyen el juego Tubby Academy, una versión especial hecha por STUFF del Monkey Academy (la música Moonsound es genial). En este disco también incluyen el MSX Advanced Basic y el CanorOS de Daniel Zorita.

En cuanto a la demo Almost Real (Mayhem) resultan sorprendentes los efectos de barras (con formas en 3D) y los fractales, así como la demo 'wormhole'. Genial, y además la música también está disponible para Moonsound. Al final, de la demo nos cuentan toda la historia, y también nos dicen que nos esperan más de 50 minutos de música. Ojalá todas las demos fueran de buenas como esta.

¡Interface IDE a fondo!

2ª Parte

Por Antonio Fernández Otero
anfeot@hotmail.com

En la pasada entrega pudimos ver cómo se utiliza la FlashROM que incluye el interface IDE. En esta intentaré explicaros claramente cómo podemos comunicarnos con los periféricos que conectemos al interface.

Antes de comenzar me gustaría comentaros que en los ˙ltimos meses han ido apareciendo nuevas versiones de las BIOS para el IDE, gracias a las cuales se han solucionado los problemas que se detectaron al principio. Tenemos que agradecer la creación de estas nuevas BIOS a Jon de Schrijder, en el momento de escribir este artículo la versión más reciente de dichas BIOS es la 1.86. Según el propio autor en breve estarán disponibles unas BIOS y un Fdisk que soporten el uso de las unidades ZIP y LS-120. También han aparecido unas modificaciones hardware para el interface IDE las cuales no he realizado en mi interface ya que funciona perfectamente tal y como está.

En el pasado número pudimos ver que al enviar un byte al mapeador con el bit D0 puesto a 1 entonces era posible trabajar con el interface IDE, en concreto lo que ocurre es que a partir de ese momento son accesibles los registros que se utilizan para poder comunicarnos con los periféricos conectados al interface.

En total están disponibles 16 registros, los cuales se dividen en dos grupos (Command block registers y Control block registers). Y su función puede variar según se escriba en ellos o se lea de ellos. Estos registros están situados en posiciones de memoria, en concreto se encuentran a partir de la posición &h7E00 (del slot en el que tenemos conectado el interface IDE). En la figura podéis ver un esquema con los registros disponibles (y la definición que adquieren bajo las especificaciones del estándar ATA). **(Ver figura 1)**

Todos estos registros son de 8 bits excepto el Data register que tiene 16 bits de longitud. A partir de la posición &h7E10 y hasta la &H7EFF se vuelven a repetir todos los registros, pero se recomienda utilizar la direcciones indicadas en la figura. No es mi intención entrar a comentar la función y forma de utilizar estos registros. Para ello lo mejor que podéis hacer es bajaros de la dirección: "ftp://fission.dt.wdc.com/pub/standards/x3t13/t13.htm" el fichero que contiene las especificaciones del estándar ATA-IDE (teniendo en cuenta que estas están redactadas en inglés).

En la posición &h7E00 se encuentra el Data Register pero esta posición no se usa ya que tiene 8 bits de longitud y el Data register tiene una longitud de 16 bits. Lo que se ha hecho es trasladar el Data Register a la posición &h7C00-&h7C01 con lo cual ya se pueden utilizar 16 bits, pero el Data Register no lo han dejado quieto aquí sino que lo han ido repitiendo sucesivamente a partir de su posición original y hasta la posición &H7DFF, por lo tanto el Data Register también nos lo podemos encontrar en las posiciones: &h7C02-&h7C03,...,&h7DFE-&H7EFF. Curiosamente este espacio de direccionamiento tiene una longitud de 256 palabras o sea 512 bytes, que coincide con la longitud de un sector, entonces es posible utilizar la orden LDIR para transferir o leer un sector de una forma muy rápida. Esta claro que el interface IDE ha sido diseñado inteligentemente y no es una chapuza.

Como el interface IDE tiene un bus de datos de 16 bits (que es la longitud del Data Register) y el MSX sólo tiene 8 bits en su bus de datos, entonces lo que hay que hacer es enviar dos bytes consecutivamente para así obtener un dato de 16 bits, el interface IDE se encarga de almacenar momentáneamente el primero de los bytes para luego enviarlo simultáneamente junto con el segundo formando de esta forma un dato de 16 bits. Pero hay que hacerlo en el orden correcto, esto es, en primer lugar tenemos que enviar el byte bajo y a continuación el byte alto (lo contrario es erróneo). Ejemplo:

```
LD  A,byte_bajo
LD  (&h7C00),A   ; El byte bajo es almacenado temporalmente en el interface
LD  A,byte_alto
LD  (&h7C01),A   ; El dato completo (16 bits) es enviado hacia los dispositivos conectados
```

otra forma:

```
LD  HL,Dato
LD  (&h7C00),HL
```

y para enviar datos rápidamente:

```
LD  HL,origen_de_datos
LD  DE,&h7C00
LD  BC,512
LDIR
```

Si lo que queremos es leer los datos que nos envían los dispositivos conectados al interface tendremos que leer primero el byte bajo y luego leer el byte alto. Ejemplo:

```
LD  A,(&h7C00)  ; Se lee el dato completo (16 bits) enviado por el dispositivo y el byte
LD  L,A         ; alto se guarda temporalmente en el interface
LD  A,(&h7C01)  ; Se recupera el byte alto almacenado en el interface
LD  H,A
```

más fácil:

```
LD  HL,(&h7C00)
```

Y para leer datos rápidamente:

```
LD  HL,&h7C00
LD  DE,destino_de_datos
LD  BC,512
LDIR
```

Address	Read	Write
	Command block registers	
&h7E00	Data	Data
&h7E01	Error	Features
&h7E02	Sector count	Sector count
&h7E03	Sector number / LBA 7-0	Sector number / LBA 7-0
&h7E04	Cylinder low / LBA 15-8	Cylinder low / LBA 15-8
&h7E05	Cylinder high / LBA 23-16	Cylinder high / LBA 23-16
&h7E06	Device-Head / LBA 27-24	Device-Head / LBA 27-23
&h7E07	Status	Command
	Control block registers	
&h7E08-&h7E0D	Data bus high impedance	Not used
&h7E0E	Alternative statu	Device control
&h7E0F	Obsolete	Not used

Figura 1

¿Cómo saber si hay un interface IDE conectado?

Es muy fácil, tan sólo tenemos que buscar por los slots la cadena "ID#" (que se corresponden con los bytes: &h49, &h44, &h23) a partir de la posición de memoria &h7F80, aquel slot en el que encontremos esta cadena será el que tenga conectado un interface IDE.

No quisiera terminar este artículo sin darle las gracias a Jon De Schrijder, ya que, debido a su esfuerzo todos los que poseemos un interface IDE podemos disfrutar mucho más de él. Si tenéis alguna pregunta o comentario podéis poneros en contacto conmigo en la dirección:
anfeot@hotmail.com

Nota: para la realización de este artículo me ha sido de mucha utilidad el fichero idetech.txt de Jon De Schrijder, gracias al cual pude confirmar algunas de las deducciones que yo había realizado sobre el funcionamiento del interface IDE y aprender alguna cuestión que no sabia. ■

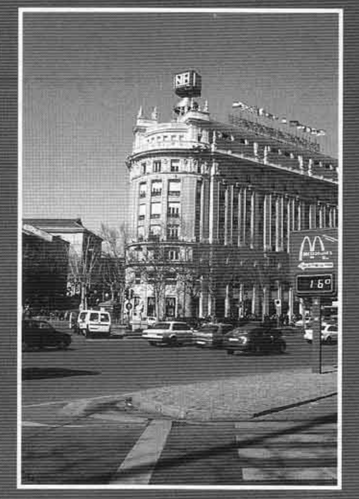


Sunrise está fabricando una nueva serie de interfaces IDE. Durante los meses de agosto, septiembre y octubre ya podéis reservar vuestro interfaz (los que ya lo tenían reservado deben confirmar su pedido). Os recordamos que las unidades son limitadas, si te interesa resérvalo antes de que se agote.

MadriSX 99

5° Encuentro de usuarios de MSX en Madrid

Fotografía: **Club Hnostar**
Rafael Corrales
Artículo: **Jesús Tarela**



Este año nos quedamos un día más en Madrid para visitar la ciudad. En la foto, el hotel NH Internacional donde nos alojamos.

El pasado 6 de Marzo asistimos, un año más, al tan esperado encuentro de usuarios en Madrid. Allí estuvimos los principales clubs y asociaciones de MSX españoles. Este año hemos querido además celebrar el quinto encuentro por todo lo alto, y fueron varias las sorpresas para los visitantes. Por nuestra parte, y a diferencia del año pasado, en esta ocasión hemos querido aprovechar al máximo el viaje hasta la capital española y nos quedamos un día más en Madrid para visitar la ciudad. Los días previos al encuentro (que han sido semanas de preparación) hemos estado ayudando al máximo a los organizadores, MSX Power Replay, para que todo saliese de la mejor forma posible. Conseguimos que los chicos de Sunrise estuviesen presentes en la feria, y por poco no acuden otros usuarios extranjeros, una lástima. A nosotros también se nos dio por construir un nuevo stand, justo una semana antes del encuentro. Después de enviar toda la información sobre el encuentro a usuarios y grupos del país, apenas quedaban unos detalles por solucionar. Uno de ellos era la sala del encuentro. Nosotros queríamos que el Centro Cultural nos facilitase la sala del año anterior, por ser mucho más amplia y con luz natural (si os fijáis, las fotos de este año han salido bastante más oscuras) pero al final no pudo ser y nos tuvimos que conformar con la sala de todos los años. No sería demasiado problema, de no ser porque este año estaba asegurada la presencia de un gran número de usuarios. Y así fue, asistimos bastantes usuarios de toda España, lo cierto es que conocimos a mucha gente que el año pasado no acudió. Sin embargo, faltaron muchos usuarios de la zona de Madrid. Como siempre, no todo salió como estaba planeado...

Para empezar nosotros llegamos con hora y media de retraso a la reunión. Nuestro Tren Hotel Rías Gallegas (por cierto, nueva línea recién inaugurada el 15 de febrero) llegó a Madrid 100 minutos más tarde. Lo hizo pasadas las 9 de la mañana, cuando su hora de llegada estaba fijada para las las 7:30... una avería de la máquina fue la causa. A la llegada recogimos a Néstor Soriano quien nos estaba esperando en la misma estación (su tren sí llegó puntual, suerte que tienen algunos...) desde hacía un par de horas... Como una bala y sin perder más tiempo, tomamos un taxi y nos dirigimos al Centro Cultural. Cuando llegamos la sala ya estaba abarrotada de gente, yo diría que casi todos los grupos tenían montado su stand y nosotros todavía no habíamos comenzado. Este año además apenas disponíamos de espacio y no fue fácil situar nuestro stand de unos tres metros de ancho por dos de fondo. Montarlo todo nos llevó más de una hora, pero al final quedó bastante bien.

La apertura al público se hizo a los pocos minutos de llegar nosotros, ni siquiera habíamos terminado de montar nuestro stand cuando ya nos venían los visitantes a comprar material, y es que teníamos tanto material que ni cabía en el stand.

La entrada costaba 500 ptas. y con ella se repartía el programa de la feria, una bolsa MSX, un catálogo del club con todos los productos y precios del stand , pegatinas, y algunas cosas más. También la organización entregó



Alrededor de un centenar de usuarios de toda España se concentraron en Madrid para acudir a esta nueva –la quinta ya– cita anual.

una etiqueta adhesiva a cada persona para que los visitantes escribiesen su nombre y así todos nos conociésemos un poco mejor. Todas las entradas tenían además un número para un sorteo de material que se celebró durante el encuentro.

Según datos manejados por la organización, asistimos al encuentro un total de 97 personas, más otras personas del Centro y familiares, haciendo un total de 114 visitantes. No está nada mal, aunque esta cifra hubiera sido superior de haber asistido más gente de Madrid, y todos aquellos que habían confirmado su presencia. Lo importante es que este año la presencia de stands y grupos expositores fue muy superior a la del año pasado. Vamos a hacer un repaso stand por stand.

boh.ken & Maja Soft & Trunks

En un triple stand compartido estaban todos estos amigos reunidos. En representación de **boh.ken** estaba Manuel Pazos, presentado lo que será sus futuras producciones: KPI Ball y PuddleLand. También presentó su utilidad Fat16 para MegaSCSI con la que es posible leer/escribir particiones de 100Mb en el Zip. Por parte de **Majara Soft**, Manuel Varela, nos comentó que estaban rehaciendo el Poder Oscuro, un juego de aventuras que empezaron a progra-

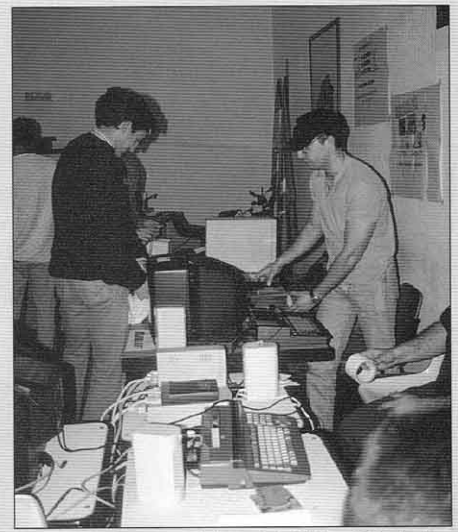


Álvaro y Jesús atendiendo, casi sin descanso durante toda la mañana, a los visitantes que se acercaban a nuestro stand, sin duda uno también de los más llamativos.

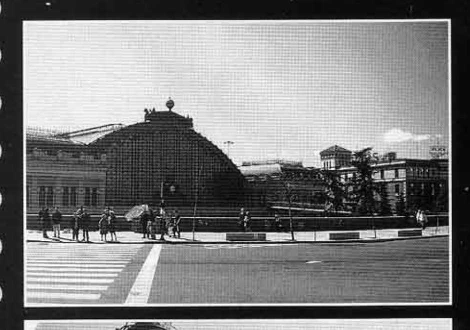
mar hace varios años y que tenía muy buena pinta... Junto a ellos también estaba David Madurga '**Trunks**', con su edición inglesa del Risk II, aunque desconozco si presentó algo de su proyecto TCP/IP para conexión a Internet y si disponía de equipo para instalar los interruptores a los cartuchos SCC.

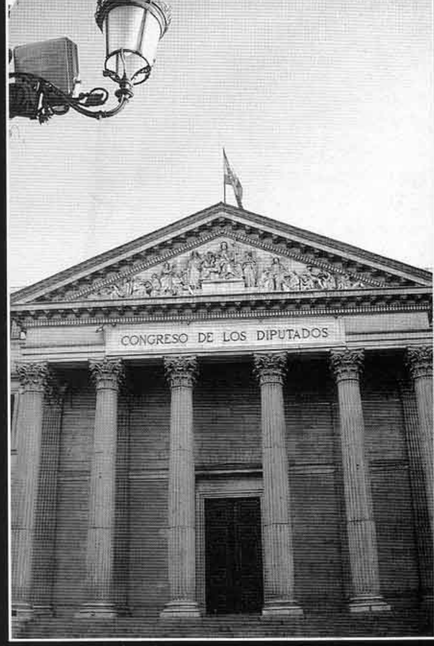
Club Hnostar

Describir todo nuestro stand sería un poco complicado dada la gran cantidad de material que había disponible. Para que os hagáis una idea, estaban prácticamente todos los productos que aparecen en nuestro catálogos a precios muy reducidos. Teníamos ejemplares de todas las revistas a partir del número 36, con unos precios super-reducidos, aunque a pesar del precio no se vendieron muchos ejemplares (seguramente la mayoría ya los tenía todos). En nuestro stand teníamos un TurboR GT con un monitor para uso general de los visitantes, además de exponer algunas novedades. Una de ellas fue una promo jugable del juego "Brain" que llamó mucho la atención de todos los visitantes. Este juego, estilo Street Fighter, es de origen japonés y de momento no se encuentra a la venta. Otras novedades que llevábamos eran las últimas ediciones de la diskmagazine japonesa NV, que ahora distribuye MSX-NBNO en Europa, y el disco musical Home Pop Clazzix. Además del software típico de nuestro catálogo, había varios cartuchos japoneses a la venta, CDs, PAC (Pana Amusement Cartridge), correas para la disquetera del Turbo R, membranas de teclado TR, ratones,... Allí mismo también repartimos la FutureDisk 39 entre los subscriptores que se encontraban presentes, y también cogimos nuevas suscripciones para la tarjeta Hispasoft. También mostramos varias demos del Graphics9000 y probamos el Video9000, gracias a Eloi Solá que fue nuestro hombre cámara durante unos minutos (los muchachos de Sunrise también tuvieron la suerte de que Diego Millán les prestara su videocámara). Este año no sorteamos nada en nuestro stand, ya que cedimos los regalos para el sorteo general de la reu-


Manuel Varela a cargo del stand de Majara Soft, donde mostraron El Poder Oscuro, todavía sin terminar.



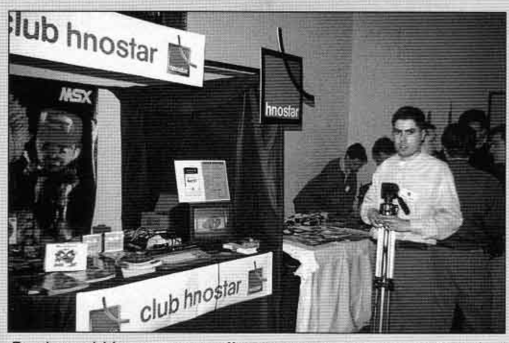









Estación de Atocha, Congreso de los Diputados, Palacio Real, Puerta de Alcalá y Plaza de España







En el stand Hnostar uno podía encontrarse con un gran surtido de material, prácticamente cualquier artículo de nuestro amplio catálogo. En exclusiva mostramos una promo jugable del juego Br

nión. En cambio, colocamos una bandeja con caramelos para ofrecer a los visitantes, además de entregar panfletos y pegatinas gratis. En nuestro stand también vendimos el CD Legacy de José Angel (que por cierto, creo que los agotó todos) y estaba un catálogo de Miri-Soft con los productos que tenía Rafael Corrales.

MOAI-Tech

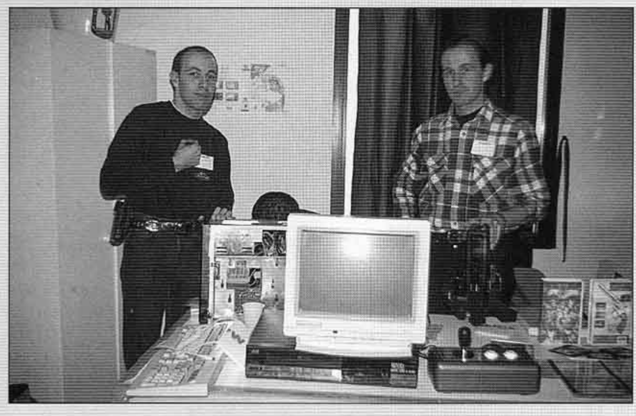
Este recién creado grupo de Mataró (Barcelona) –aunque formado por conocidos usuarios– acudía por primera vez al encuentro de Madrid. Detrás del stand estaban Manuel Dopico y Enma Contreras, quienes nos mostraron su último fanzine, Moai-tech, así como diverso material de segunda mano, y algunos discos con gráficos y músicas (este grupo está empezando a desarrollar música para Moonsound y tiene en proyecto varios juegos, así como una diskmagazine). Éstos compartieron mesa con **Pedro Cruz (PCM)** de Albacete. Pedro nos presentó el programa Listsoft, una utilidad que comentamos en este mismo número, así como el programa de la Renta 98 (todavía estaba pendiente de actualizar con los datos de Hacienda) y también tenía previsto vender unos bolígrafos serigrafiados con el logo MSX, pero no los pudo hacer a tiempo y vendió los bolis tal cual, eso sí, a un precio muy barato.

MSX-Men y A.A.M.

Ambos grupos, con Ramón Ribas y José Mª Alonso respectivamente, presentaron algunas novedades de importación, así como algún material propio. En este stand, por ejemplo, podía adquirirse el juego NUTS de Kai Magazine, y también mostraron material japonés como el Magical Labyrith Remix y Animecha (una utilidad para crear aninamaciones). Ramón vendía también su diskmagazine Eurolink, mientras que Jose María enseñaba el ACCNET con la última versión del COMS (software de comunicaciones, que como novedad incluye ZModem).



Ramón Ribas –MSX-MEN– se encargó de presentar y vender Nuts, además del conocido Eurolink y otras producciones japonesas.



Miguel Angel y Nacho Cabrera del grupo madrileño Second Foundation





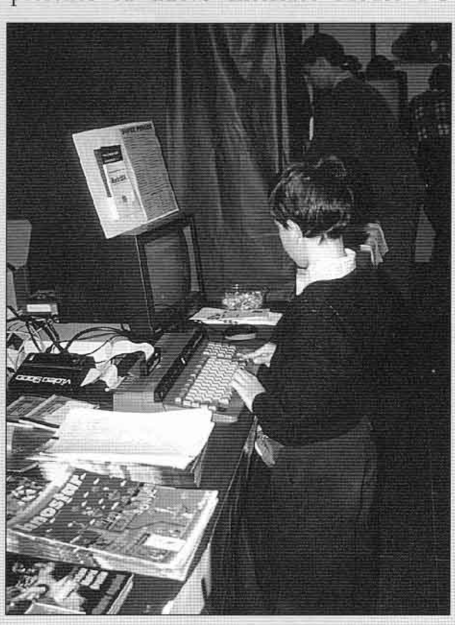
Rob Hiep y Koen van Hartingsveldt de Sunrise nos mostraron el nuevo GBasic para GFX9000 que está desarrollando Koen y que posiblemente esté concluido –al menos la parte principal– este mismo año.

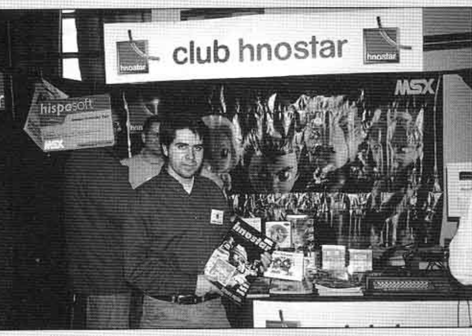
MSX Power Replay

Los organizadores del encuentro, con Rafael Corrales a la cabeza, representaban además a otros grupos, como Miri-Soft o MBT. Vendieron CDs, cartucho Aladin DTP, kit 7Mhz, ... Tanto Rafa como Ivan de la Peña y José Mª Pacheco se encargaron de coordinar todo el evento.

Padial Hardware

Leonardo Padial, que acudió acompañado de su hijo pequeño, mostró el prototipo de su Z380, además de enseñarnos el diseño final de la placa. Se trata de una placa de reducidas dimensiones preparada para insertar en el slot del MSX o en el slot de 32 bits del super-expansor fabricado por el propio Padial (sólo hay que cortar la placa para que encaje en uno u otro slot). De momento, el prototipo está en fase de pruebas y no se comercializará hasta poder asegurar de que funciona al cien por cien sin ningún tipo de problemas. En principio, el precio que se maneja para su venta es de 35.000 ptas. Además, en su stand también presentó su nuevo Interface Mouse PC

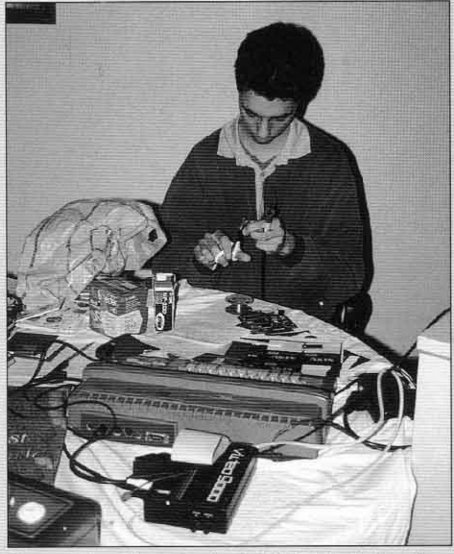






juego japonés de lucha estilo Street Fighter, así como diverso material –alguno bastante inédito– traído de Japón.

(10.000), y su Generador de Slots Avanzado tipo LPE-GSA-V1 (15.000). Y eso no es todo, porque además en su stand podíamos adquirir ampliaciones de memoria 4Mb (11.000), de 1Mb (6.500), expansor de slots 32 bits (25.000), grabador de EPROMs (12.000)



Koen en plena faena, instalando 512 kB de SRAM adicionales en un Moonsound.

Second Foundation

Este grupo madrileño, formado por los hermanos Miguel Angel y Nacho Cabrera, presentaron el Xtory III, su tercera recopilación de soft MSX en CD. Su precio era de 2.995 ptas, aunque también tenían de oferta los CD XTORY I y II por 1.995 ptas cada uno. También tenían a la venta los CD Falcom, Gradius y Snatcher, así como el video –en VHS y Video-CD– de la última reunión de Barcelona (Dic'98) a 900 ptas. Como exposición tenían los CDs de la ADAM: Hentai Images, Anime Images y Anime Videoclips. También se exhibía el prototipo de MMSX (MSX Modular) en funcionamiento bajo diversas configuraciones, e incluso se podía encargar allí mismo equipos montados sobre una lista de componentes, de forma similar a como se encargan los clónicos PC.

Sunrise

El grupo holandés asistía por primera vez a una reunión MSXera española. Ellos ya nos habían comentado en alguna ocasión su intención y deseo de venir a España, y así ha sido. En representación del grupo estaban Rob Hiep y Koen van Hartingsveldt. Rafael Corrales se encargó de ir a recogerlos al aeropuerto el día anterior al encuentro y acercarlos hasta su hotel. En su stand tenían diferente material: Pal-Encoder (9.061), XTazy Music CD (2.643), PAIII Original Game Music CD (2.643), Akin (1.888), Enigma (1.133), Match Maniac (944), The Lost World... así como un par de Video9000. Los precios nos llamaron la atención, porque no estaban redondeados (resultado de convertir los florines a pesetas...). También instalaban ampliaciones de SRAM en Moonsounds. Casualmente Santiago Herrero me vendió una SRAM de 512Kb (la última que le quedaba) en la reunión y allí mismo Koen actualizó mi Moonsound a 640kB SRAM. En el stand de Sunrise fue donde más dinero nos gastamos, ya que les compramos varios Pal-Encoders, CD Xtazy, Retaliator, Akin, PAIII CD,... una lástima que no tuviesen Moonsounds a la venta o interfaces IDE, ya que hubiesen vendido varios. Koen se encargó de hacer varias de-



Rob mostrándonos las nuevas etiquetas que se han realizado para la reedición de algunos clásicos como Akin, Retaliator o Shrines of Enigma.



Stand de V.A.J. Club (Baracaldo)



Pal Converter que puede adquirirse en V.A.J. Club









Puerta del Sol, con la famosa torre del reloj; foto de grupo bajo la estatua de Don Quijote en la Plaza de España, Parque del Retiro: monumento al Angel Caído y Palacio de Cristal.





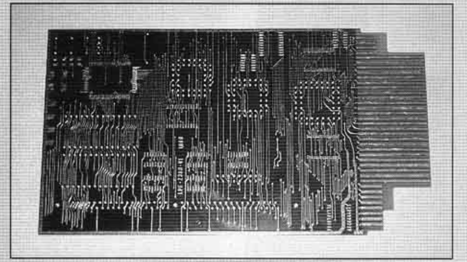

En el stand holandés uno podía llevarse un buen lote de productos de este grupo, inclusive un Video9000. También tenían varios Pal-Encoders, Graphics9000, CDs musicales de X-Tazy y Pumpkin

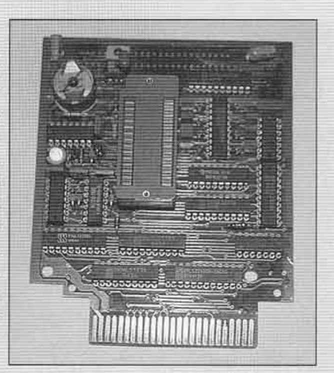
mostraciones del Video9000 y de mostrar su beta del GBasic, que como sabéis es el Basic avanzado para Graphics9000. En su stand tenían un MSX TurboR y justo al lado una pantalla grande de TV que usaron para las demostraciones.

V.A.J. CLUB

Los amigos de Baracaldo ocuparon un amplio stand al lado del nuestro. Lo cierto es que la sala estaba completamente rodeada de stands y de haber más expositores hubiese sido un problema para la organización. El grupo lo formaban un total de 8 personas, y tenían algunas novedades que mostrarnos. Para empezar, tenían su último fanzine Lehenak 8, así como el suplemento en disco que entregaban con la revista. También vendían el Bingo! por 800 ptas, el conocido juego versionado para ordenador que ya os comentamos en esta misma revista; y la pistola de Sega adaptada para MSX (1000 ptas + juego) que alguna gente estuvo probando durante el encuentro. Pasaron también varios videos EVA, que como sabéis, son animaciones realizadas para el MegaSCSI y TurboR. También, como no, estaban los comics de Véronica Velasco. En cuanto a hardware, vendían el cable alargador de slots (4.000) y su VAJ Pal Converter (4.500), que es un conversor de video PAL, que se conecta al puerto del joystick.

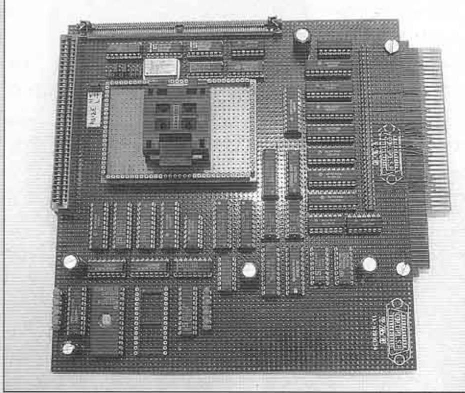

Stand compartido por Pedro Cruz y Moai-Tech


Esta es la futura placa donde irá el Z380. Como se puede observar, la ranura de slot se puede cortar para adaptar al expansor de slots de 32 bits.


Programador de EPROMS, otro de los desarrollos de Leonardo Padial. Como sabéis, todos los productos de Padial Hardware pueden ser solicitados al club MSX Power Replay.

Otros grupos y usuarios

También estuvieron presentes otros grupos o miembros representantes de éstos. Allí estaba Néstor (**SD Mesxes**) intentando vender desesperadamente la última unidad de su "MSX2 Technical Handbook", así como algunos ejemplares de la última revista del grupo mallorquín. Néstor también nos comentó que tenía en mente trabajar en el tema FAT16 para la MegaSCSI. También acudió Eustasio Viviente (Murcia), al que todos recordamos por su labor MSXera en tierras murcianas. También estaba Daniel Zorita (Canor) quien nos mostró su CanorOS (un sistema con ventanas e iconos para una cómoda administración de ficheros, algo así como un Windows para MSX2...). También estaban algunos componentes de **Ñaca Soft**, Diego Millán y José Angel Morente (Granada). José Angel vendió un buen lote de su CD Legacy, que incluye bastantes novedades (versiones de juegos que muy poca gente posee) y también nos mostró un CD musical (bueno, en realidad sólo la carátula, porque el CD que tenía previsto mostrar se le rompió) llamado "MSX Dreams 1999: PSG Dreams 1 Konami Special". Y por supuesto, también había un stand de segunda mano donde comprar y vender material usado.


Prototipo Z380 presentado en el encuentro.


Leonardo Padial durante la presentación del Z380

Sorteo de material MSX

Pasadas las 12:30 se procedió al sorteo de material entre todos los visitantes. Lo cierto, es que algunos usuarios no se percataron del sorteo y era importante para localizar a los ganadores, algunos aparecieron posteriormente en la cafetería. Se entregó un módem NMS1255 a Miguel Cabrera, otro módem Viditel a Valeriano Velasco, varios Tweetys Choise y revistas Hnostar que fueron a parar a varios usuarios de Sevi-



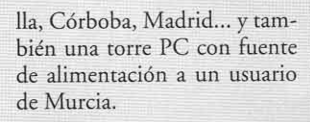




...dventure III,... En el stand del grupo madrileño Second Foundation también había varios CDs de todo tipo.



*Un animado grupo de usuarios concentrados en el stand de **boh.ken** –con Manuel Pazos como representante– que como sabéis están a punto de sacar el PuddleLand. Además de mostarnos este juego, también mostraron otra promo de KPI Ball (otro de los próximos lanzamientos).*



lla, Córboba, Madrid... y también una torre PC con fuente de alimentación a un usuario de Murcia.



Aperitivo y comida

A nosotros y a los organizadores se nos ocurrió la idea de servir unos aperitivos antes de la comida, y así se hizo. Hubo pinchos de toda clase, aceitunas, tortilla, embutido variado, patatas fritas,... y gran cantidad de bebida para todos. El problema lo tuvimos para reunir a algunos colaboradores que ayudasen con la preparación de todo unos minutos antes, y al final no dio tiempo a tenerlo todo listo correctamente, pero igualmente estuvo muy bien, y allí estuvimos concentrados la práctica totalidad de los visitantes que posteriormente bajaríamos al comedor del centro, donde nos tenían mesas reservadas. Los aperitivos fueron costeados por todos los expositores, y era algo que sólo éstos conocían.

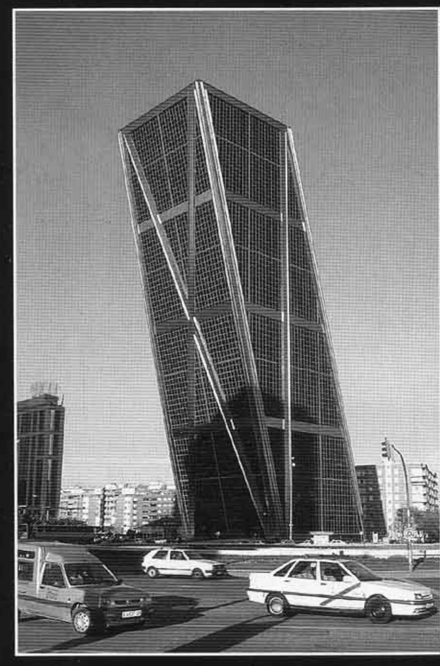
A eso de las 14:00 el comedor de la cafetería empezó a llenarse, y a todos nos sirvieron el mismo plato de comida. Sin duda hay que agrade-



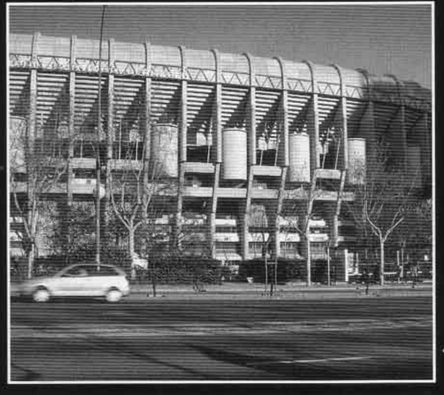
Manuel Dopico del Moai-Tech y Néstor Soriano 'Konami Man' del Club Mesxes



Una de las novedades de este año fueron las aperitivos que se sirvieron para todos al mediodía.





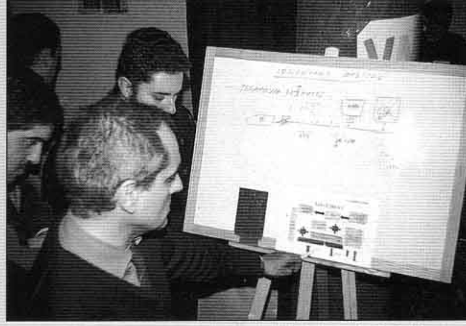




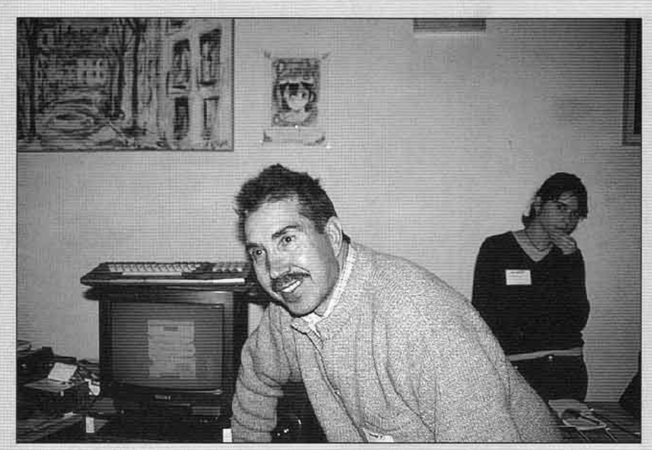
Las famosas torres inclinadas de KIO, estadio de fútbol Santiago Bernabeu (sede del Real Madrid), y aeropuerto de Barajas.







Después de la comida llegó el momento del postre, una estupenda Tarta de Santiago cortesía del Club Hnostar. La sesión de tarde fue más suave, momento que aprovechó Leonardo Padial para



Pedro Cruz (PCM), además de ayudar en todo momento a la organización, nos mostró su programa catalogador de ficheros Listsoft.



cer la colaboración del Centro Cultural y de la cafetería, pues no se trata de un restaurante preparado donde suelan dar comidas (y menos a tanta gente junta). Para celebrar el 5º encuentro nosotros cumplimos nuestra promesa de llevar una tarta de Santiago, a la que colocamos cinco velitas, y que se repartió entre los usuarios que estábamos sentados a la mesa.

Clausura del encuentro

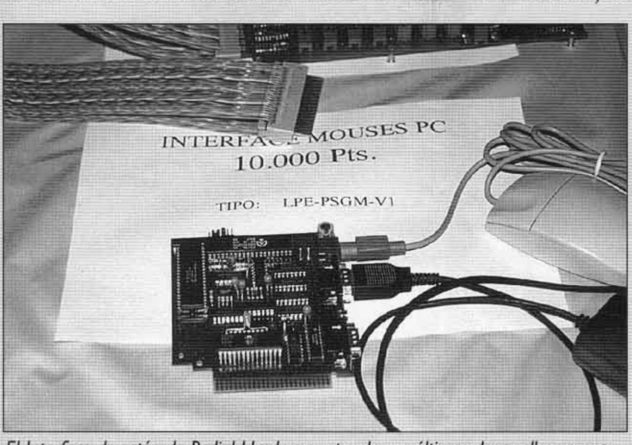
Después de la comida regresamos a la sala de exposiciones, donde la fiesta continuó, aunque de una forma más tranquila y sosegada. Así que fue un buen momento para charlar con algunos usuarios y visitar algunos stands, al menos para nosotros que casi no nos pudimos despegar del stand durante toda la mañana. También a última hora de la tarde se le hizo entrega de un cuadro conmemorativo al Centro Cultural Fernando de los Ríos, como agradecimiento por su ayuda y colaboración prestada durante todos estos años. A eso de las 6 de la tarde y casi de forma masiva, se comenzó a desmontar todos los stands. Este año resultó muy curioso, porque cuando nos dimos cuenta y aún no habíamos terminado de recoger nuestro stand apenas quedábamos unos pocos en la sala, todos los demás ya se habían ido. Allí estábamos nosotros, los holandeses, Rafael, Diego Millán y Pedro Cruz (y no recuerdo si alguien más) recogiéndolo todo y ordenando la sala.



Con los aperitivos, cortesía de los grupos expositores, se puso punto y aparte al encuentro, que continuaría por la tarde, aunque con menos asistencia de usuarios.

Visitando Madrid

Después de cargar a tope el coche de Rafael y hacer dos viajes para dejar todos los paquetes y bultos con el material del encuentro en su casa, nos trasladamos todos (nosotros tres, los holandeses, Diego y Rafael) en su coche hasta nuestros hoteles (nuestro hotel era el Nacional NH de cuatro estrellas situado en la céntrica plaza de Atocha, y el de los holandeses el Hotel Asturias próximo a la Puerta del Sol, afortunadamente bastante próximos entre sí) y de ahí nos fuimos todos a cenar juntos. Al día siguiente Rafael nos enseñaría los lugares más emblemáticos de Madrid, aunque también se unió al grupo Diego Millán, así que acordamos reunirnos todos a primera hora de la mañana en el lugar más adecuado, la Puerta del Sol, que precisamente es el Km. 0. Recorrimos parte del casco histórico, estuvimos en El Retiro, Plaza Mayor, Puerta de Alcalá, Cibeles, Atocha, ... Al mediodía llevamos a los holandeses a Barajas, donde nos despedimos de ellos, y estuvimos observando la gran cantidad de aviones que despegan y aterrizan continua-



El Interface de ratón de Padial Hardware, otro de sus últimos desarrollos, que a diferencia de otros interfaces similares, incorpora nuevas funciones.

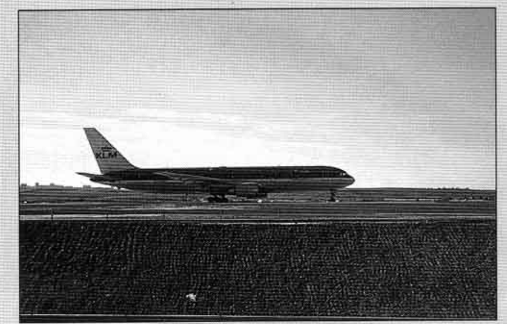


Momento de la entrega del cuadro conmemorativo a una de las representantes del Centro Cultural Fernando de los Ríos por parte de Rafael Corrales de MSX Power Replay.

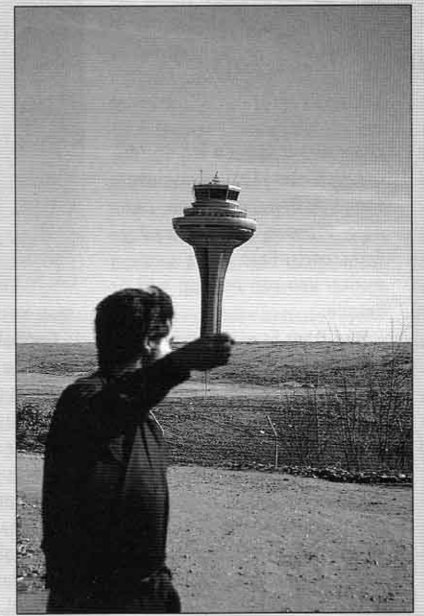




presentar el prototipo Z380. Al final de la tarde se hizo entrega al Centro Cultural de un cuadro conmemorativo del encuentro.



Este es el avión que tomaron los chicos de Sunrise. La suerte y el retraso en su salida (por lo visto algo habitual en España) hizo que consiguiésemos esta toma de su avión.



Mientras contemplábamos los aviones se nos ocurrió sacar esta divertida foto.

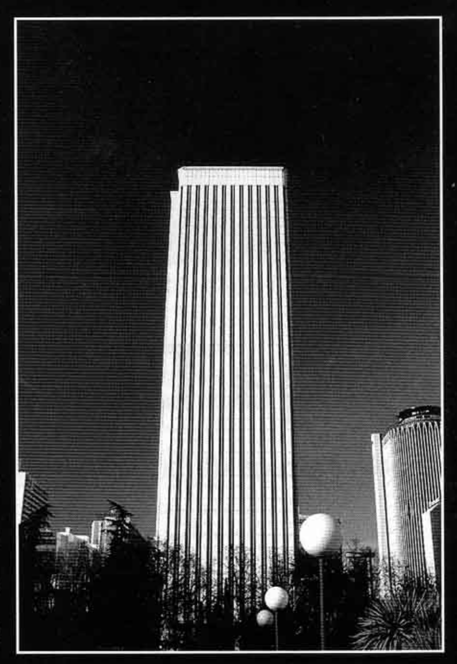
mente, incluso llegamos a ver muy de cerca el despegue del avión holandés (eso gracias a Rafael, que nos llevó a un descampado poco conocido donde se ven perfectamente las pistas del aeropuerto). Por la tarde, ya sólo con Rafael, continuamos nuestra visita por Madrid, casi siempre a pie con algunos desplazamientos en metro, bus y cercanías. Por la noche nos dirigimos a Chamartin, donde nos despedimos de Rafael. Eso sí, al día siguiente el tren llegó puntual a su destino.



Queremos agradecer a todos los usuarios y expositores que asistieron al encuentro, y especialmente a Sunrise por acercarse hasta Madrid. A Diego, Pedro, José Mª y demás que echaron una mano con la organización del encuentro. Y principalmente a Rafael Corrales, que además de ser el principal organizador, nos facilitó el transporte por Madrid, y estuvo todo el fin de semana con nosotros mostrándonos la ciudad. Espero que el próximo año nos volvamos a ver las caras en Madrid. Los que nunca han asistido, que no se lo piensen más...



En el aeropuerto de Barajas nos despedíamos de Rob y Koen. A nosotros todavía nos quedaban muchos lugares de Madrid por visitar.









Algunos de los monumentos más importantes de Madrid, su rascacielos más alto, el Oso y el Madroño y la Fuente de Neptuno.

Mega Demo IV

Cuarta entrega de la conocida serie de Delta Soft

Delta Soft vuelve a la carga con otra entrega de sus *Mega Demo*, en esta ocasión, la cuarta. Tendremos más de lo mismo: tres discos repletos de digitalizaciones, animaciones y música para Music Module (compuesta por una serie de fragmentos digitalizados).

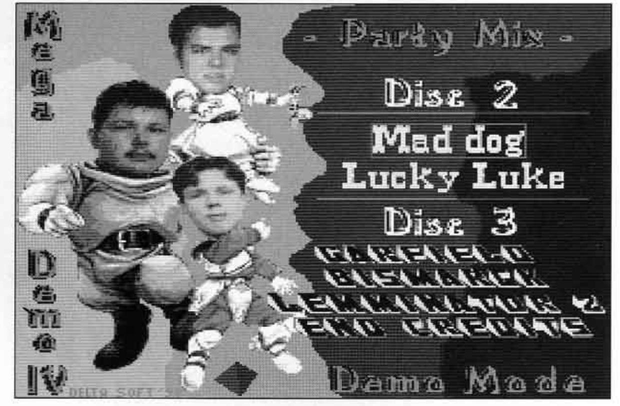
Al inicio nos sale el menú de instalación donde nos pregunta si tenemos Turbo R y también el número de unidades de disco. Ambas cosas son recomendables: el Turbo R para acelerar algunos efectos de cortinilla, que se hacen *eternos* en un MSX2 sobre todo porque los hay que ver una y otra vez, y las dos unidades de disco para disminuir los tiempos de carga y no tener que andar cambiando de disco *cada dos por tres*.



En el primer disco tenemos un menú donde podremos seleccionar las distintas animaciones de que se compone la demo, repartidas en los dos discos restantes. Las animaciones son: *Mag Dog, Lucky Luke, Garfield, Bismark, Lemminator 2* y *End Credits*. Paso ahora a comentar una por una con más detalle:

Mad Dog: Es el único juego de toda la demo. El juego es simple: manejamos un punto de mira y, como si de un duelo del salvaje Oeste se tratara, debemos disparar a nuestro adversario antes de que él haga lo propio a nosotros. Podemos jugar con ratón, joystick ó teclado y tenemos tres niveles de dificultad (tres adversarios) distintos: *Greenhorn, Cowboy* y *Gun Slinger*. El juego es sencillito, pero lo que realmente impresiona de él son los gráficos y las animaciones, que tienen un gran realismo y además son de gran tamaño.

Lucky Luke: Se trata de una pequeña animación inicial del *cowboy* montado en su caballo y después un gráfico a toda pantalla del vaquero. Sólo hay eso y un texto donde se nos invita a adquirir la demo del mismo nombre, que también comentamos en esta misma sección.



Garfield: Ya estamos con el segundo disco. En esta ocasión vemos una animación en varias pantallas con el gato Garfield y el perro que siempre le acompaña, esquiando por la nieve.

Bismark: Tras una animación de un barco de guerra que cruza la pantalla, se nos anuncia una nueva producción, de 5 discos en total, titulada "The history of the Bismark", donde encontraremos todos los detalles de este buque alemán, con mapas, batallas en las que participó contra la flota inglesa, etc.

Lemminator 2: Se trata de una pequeña animación que parodia la película "Terminator" usando el personaje del juego "Lemmings". Vemos cómo el Lemming entra en un bar, hace de las suyas y sale vestido como el protagonista de la película y acaba marchándose en una potente moto.

End Credits: Con el fondo de una imagen digitalizada y retocada con las caras de los autores de esta demo, se muestra el típico texto por la parte inferior, pero de forma sencilla, sin extraños scrolls a los que nos tenían acostumbrados los holandeses en sus demos.

En definitiva, en esta demo encontramos lo que ya esperábamos. Como siempre, la calidad de los gráficos es buena, los efectos sonoros son cortos pero cumplen su cometido y el buen sentido del humor está presente continuamente. Una vez más, la "pega" es el tiempo que hay que esperar entre carga y carga. ■ **Álvaro Tarela**

información

casa Delta Soft 1998 tipo demo gráfica música Music Module sistema MSX2 formato 3x2DD

Moonblaster v.1.12

Nueva actualización del editor musical para Moonsound

Para todos aquellos usuarios del maravilloso cartucho de sonido MOONSOUND, una nueva versión del conocido programa musical ya está disponible. Son varias las mejoras que se han incluido en esta versión 1.12, sin duda la más significativa es la de poder ajustar el metrónomo de forma exacta, con lo que se ha incluido una nueva opción de frecuencia dentro de una pauta de tiempo. A esta nueva opción se accede pulsando CONTROL+F, por lo que para encontrar (por ejemplo) el término medio entre el TEMPO 19 y el TEMPO 20 ya no es necesario alterarlo mediante el canal de opciones de patrón haciendo la muy utilizada cadena (hasta ahora) 19,20, 19,20 y así consecutivamente. En las anteriores versiones de este excelente programa, esto era algo que se encontraba a faltar a la hora de crear tus propias músicas. También es muy interesante saber que, una vez tengamos algunos patrones musicales, podremos saber exactamente qué frecuencia de tiempo debemos utilizar. Esto lo conseguimos mediante otra de las novedades que se han incluido en esta nueva versión, se hace del siguiente modo: Pulsamos ALT+F1 para acceder al menú de patrones y entonces ajustamos milimétricamente el TEMPO mediante los cursores (para aumentar o disminuir la velocidad de la partitura) hasta que por fin demos con el TEMPO que nos interesa que quedará indicado en el marcador de frecuencia y que posteriormente deberemos escribir utilizando la antes mencionada opción. Además esta versión viene con una excelente etiqueta en color con el nuevo logotipo de Sunrise for MSX y es de distribución gratuita para todos los usuarios de Moonsound. Si, habéis leído bien, es totalmente gratis. Los internautas pueden bajarla de la web de Sunrise: www.msx.ch ■ **Manuel Dopico**

información

casa Sunrise 1999 tipo editor música Moonsound sistema MSX2 formato 1x2DD



Home Pop Clazzix

Por fin, un disco con música diferente para Moonsound

Muy bueno es encontrarse un demo musical para el Moonsound como esta. Sobretodo por la inclusión (por primera vez, que yo recuerde) de músicas clásicas de gran calidad sonora. Aunque desde luego el aspecto gráfico del disquete no está muy cuidado, aunque lo que realmente importa en este tipo de software son las composiciones musicales, siempre se agradece encontrarse con gráficos espectaculares (o en su defecto, simplemente buenos). Al iniciar la carga nos encontraremos con algo de información acerca del funcionamiento de la demo y acto seguido el gráfico del titular. Con éste podremos escuchar el tema principal que OMNISOFT a desarrollado para deleite de los amantes de la música clásica (como yo). Se trata de un solo de piano muy bien realizado y casi tan espectacular como la versión de "The Jig" que Paul Gilbert ha realizado en su último disco.

Después de esta introducción, accedemos al menú de las músicas donde aparece un órgano en el que se introduce un disquette (como bien he dicho antes, los gráficos no son, precisamente, el punto fuerte de la demo). En este menú nos podremos encontrar con varias versiones para Moonsound de temas clásicos muy conocidos de grandes autores de la historia de la música como lo puedan ser Chopeng o Mozart. Existen también otro tipo de temas más actuales (sin remontarnos siglos atrás) como por ejemplo la famosísima canción de "Superdetective en Hollywood", Axel para los amigos. Además de poder acceder a una suculenta suma de temas en este menú, cabe destacar que también podremos acceder a una pantalla de información para saber como funcionan todas las opciones posibles y facilitarnos el uso del programa.

Como músico, le doy la vista buena a esta nueva producción que además es de un nuevo grupo, y creo que algunos de los temas están muy bien calcados de las partituras originales, aprovechando además bastante bien la increíble capacidad sonora del OPL4. Aunque tampoco hay que engañar a nadie, hay temas que son más flojos que otros, pero pese a eso la mayoría están francamente bien, en especial si sientes cierta debilidad hacia esta música. Dicho esto, todo depende de ti.

■ **Manuel Dopico**

información

casa Omnisoft tipo musical música Moonsound sistema MSX2 formato 1x2DD

Kaotika

El Club Mesxes presenta este nuevo juego

KAOTIKA es el primer juego terminado que presenta este popular club, conocido ante todo por editar el más divertido fanzine para MSX.

El juego en sí es muy original y jugable, y la verdad es que está muy bien realizado. Se trata de montar una especie de puzzle en el que las caras de los miembros del club MESXES son deformadas sin piedad (aunque el auténtico objetivo es montar las caras lo más perfectamente posible). Para jugar, lo único que tenemos que hacer es seleccionar con una mano las diferentes partes de cada cara (nariz, ojos, orejas, etc.) y colocarlas en un panel negro donde previamente se nos ha mostrado donde va todo. En muchas ocasiones el resultado final suele ser de risa ¡Menudos Frankenstains te pueden salir!. Por otra parte tenemos un total de ocho rostros que son: el Saver, Néstor, Antonio, Ramoni, Chiho (una usuaria japonesa amiga del club), Mda (que en realidad es Ramón Ribas, también conocido como MSX MEN), Mato#34, Manolo (¿lo adivináis?) y PEriscopCop. El juego destaca por la posibilidad del uso del ratón y por lo bien programado que está. Tiene detalles muy interesantes como por ejemplo el hecho de poder grabar las puntuaciones en el disquette (que se anotan en tantos por ciento, según el nivel de deformación en que dejamos el rostro sobre el que estemos jugando), la posibilidad de jugar a dos jugadores simultáneamente (uno con ratón y otro con teclado o con dos ratones (como lo hago yo). Algo que también es bastante curioso es la figurita que aparece al margen de la partida durante el transcurso de la misma, ya que a medida que construimos (o destruimos) las diferentes caras, ésta se va montando. Todo el juego hace uso de digitalizaciones, animaciones y dibujos en SCREEN 8, por lo que contamos con 256 colores simultáneos en la pantalla (la verdad es que los juegos realizados en SCREEN 8 no abundan mucho, y esto es algo que mola de KAOTIKA). Quizá el punto flojo del juego sean las músicas, ya que las realizadas en FM son aparatosas y muy ruidosas, pero si tenéis un MOONSOUND entonces la cosa cambia mucho, ya que el juego también funciona con MOONSOUND, y las músicas para OPL4 están más o menos bien, mucho mejor que las realizadas en MSX MUSIC.

Por último añadir que el disquete viene presentado con una etiqueta en color muy chula en la



que aparece la deformada mascota de KAOTIKA, y que viene con la curiosa firma de D'oli Clar Games. El precio es de 500 ptas. y puede solicitarse directamente al Club Mesxes. ■ **Manuel Dopico**

información

casa D'oli Clar 1999 tipo puzzle música Moonsound/MSX Music sistema MSX2 formato 1x2DD

Nuts

Kai Magazine presenta el Double Dragon español

Kai Magazine por fin a lanzado su última producción, se trata de una versión del conocidísimo Double Dragon, pero con un toque muy especial de magia, originalidad y adictividad dignas de nuestro ordenador. Como muchos sabréis, el Double Dragon fue uno de los pioneros en lo que refiere a juegos de lucha callejera. Cierto es que existen otras versiones para MSX de este clásico de las recreativas, pero ninguna se acerca al nivel que este nuevo juego español nos ofrece en todos los sentidos. Sorprende sobretodo por sus increíbles gráficos, sus movimientos, sus músicas y por su entrelazada y humorística trama. Dicho esto, empecemos a analizar esta joya.

¡Empieza la acción!.

Tras aparecer el logo de Kai magazine y mostrarnos la opción de 50-60Hz, podremos contemplar una pequeña demo gráfica en la que podremos ver como un sujeto que se encuentra en un manicomio se fuga, reventando el cristal de su celda de aislamiento y haciendo pasar al médico de turno por ella.

Entonces aparecerá el menú principal del juego (con un gráfico de una camisa de fuerza de fondo) en el que podremos elegir si emprender nuestra aventura en solitario o con un compañero porque... ¡Si!, pueden jugar dos personas simultáneamente durante todo el transcurso del juego.

Una vez realizada la elección, pasaremos a una segunda Demo en la se empezará a desvelar los primeros pasos de la historia. Al parecer, nuestro o nuestros protagonistas habían sido victimas de una trampa. La banda que les entrego a la policía (que eran un grupito de gamberros de un instituto de la ciudad) solo cumplían ordenes de alguien muy importante. Una vez concluida esta demo aparecerán las instrucciones del juego, y el funcionamiento de las teclas (puñetazo, patada, salto y patada, coger, noquear, etc.) que se realizan con los botones X y C. Algo muy curioso es que cuando aparecen la demostraciones del funcionamiento de las diferentes técnica de fondo transcurre un scroll diagonal rara vez visto en MSX (¡Pero que juego más bien hecho!). Y de aquí pasamos al mapa donde transcurrirá el resto de nuestra iniciada aventura.

Nuestro primer enfrentamiento: La banda del INSTITUTO.

Al empezar una partida desde cero sólo podremos acceder a tres escenarios: el Hospital, el hogar y el instituto. A medida que vayamos concluyendo fases se nos habrirán otras tantas, y así conseguiremos avanzar en el juego.

Cabe destacar que en nuestro mapa hay dos tipos de escenarios, los que parpadean y los que no. Los que no parpadean son Demos gráficas donde se nos va desvelando poco a poco la trama del juego, y se nos indica los pasos que hay que seguir para salir victorioso de esta apurada aventura. Por otra parte tenemos los escenarios que parpadean que son las diferentes fases de acción de las que dispone esta maravilla.

De puñetazos va la cosa.

Pues ahora mismo paso a explicar y a analizar las diferentes etapas y posibilidades del juego...

HOGAR: Aquí podremos grabar nuestros progresos en el mismo disquette. Para poder acceder a tu partida grabada cuando quieras, no tienes más que pulsar la opción "continuar" en el menú de inicio.

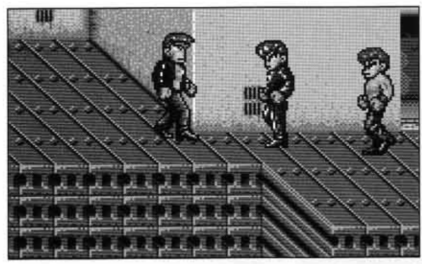
HOSPITAL: Un tal DAD nos informa que para acceder a la casa del pez gordo que nos a metido en la cárcel deberemos acudir a un tal LILO (¿os suena?) pero antes deberemos pasarnos el puerto y el metro.

INSTITUTO: Empezamos con la violencia urbana, aquí vemos por primera vez esos gráficos alucinantes y esos mapas tan variados y coloristas. Los gráficos, son sin duda lo mejor del juego. En esta fase nos enfrentaremos con la banda del instituto (que por cierto, como Mad y Nut robaron unos trajes de estudiantes, van vestidos igual que los enemigos, ¡todo un detalle!). Esta es la fase más fácil, en parte por que es la primera, aunque no es sencillo la primera vez, hasta que dominas todos los movimientos posibles que se pueden realizar. Como en el resto de las fases que se avecinan, al final de esta aparece un enemigo al que hay que atizarle un poco más de normal. Es el tipo más duro de la banda del instituto y su principal característica es que tiene el pelo verde. Por otra parte hay que destacar que antes de llegar a este individuo y mientras nos enfrentamos al resto de los "alumnos", podremos hacer uso de una caja que corretea por el escenario. Porque, ¡SI!, también puedes coger objetos como en la versión de la máquina, y por supuesto los puedes lanzar contra tus enemigos o impulsarlos a patadas.

FABRICA: Muy posible es que esta sea la fase que más os suene de todo el juego, ya que se trata de uno de los escenarios míticos del Double Dragon en su genial versión de la recreativa. Aunque tiene algunos cambios (realmente insignificantes) se podría afirmar que es idéntica a la original... ¡Incluso los agujeros del suelo, las escaleras, TODO!. En esta fase ya empiezan a aparecer grietas en el suelo por donde podremos arrojar a nuestros enemigos (utilizando la astucia) o, en el peor de los casos, caer nosotros por ellas, la cual cosa significaría la muerte directa.



PUERTO: Más zonas por donde te puedes caer, más enemigos, y un escenario increíble con un mar de fondo y un colorido que exprime totalmente el SCREEN 5, desde luego los gráficos son buenísimos. Aquí nos encontraremos con nuevos enemigos (los peores son los calvos) que nos harán la vida imposible, apiñandose en la pantalla e intentando golpearte para matarte (que de hecho de eso va el



das las fases incluidas en el disquette (que tampoco son muchas, al reves, más bien se hace corto). Pues bien, esta es otra de las pesadillas por las que tenemos que pasar. Lo

juego). Aunque todos los enemigo se parecen bastante entre si, tanto gráficamente como en su modo de atacarte, cada uno de ellos te agrede de diferente forma, a algunos por ejemplo les encanta atacarte constantemente a base de patadas voladoras, lo cual es una verdadera molestia.

policía: Más información de nuestros amigos encarcelados... Debemos cruzar el metro y reunirnos con LILO cuanto antes, la suerte está hechada.

METRO: Esta es sin duda una de las fases más bien realizadas del juego. La principal diferencia entre este nivel y los demás, es que aquí podemos obtener navajas (que se les caen a nuestro compañeros de tortas al ser abofeteados sin compasión) y utilizarlas lanzandolas contra nuestros adversarios. Esto, por otra parte, también era una de las lujosas e innovadoras características del Double Dragon.

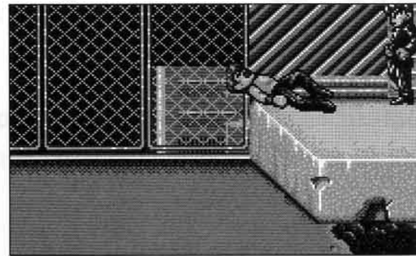
CENTRO: Como es normal, para progresar y alcanzar la meta en esta nueva maravilla del MSX hay que concluir y patearse todas las fases incluidas en el disquette... que más destaca en esta fase son las luces de neón que no paran de apagarse y encenderse, creando un efecto óptico muy logrado. El centro de la ciudad está adornado con gráficos muy bien realizados como por ejemplo los escaparates, las ventanas y sobretodo las antes mencionadas luces de neón que parecen ser la fuente de atracción de algún SEX SHOP (¡empieza la KAImanía!). Esta fase es otra de las sorpresas del juego en cuanto a nivel gráfico.

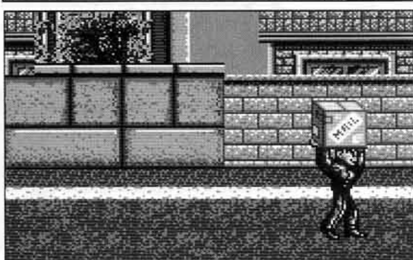
LILO: Por fin llegamos, y si, nuestras sospechas eran ciertas. Se trata de la zanahoria violadora, que por supuesto está acompañado de un bomboncito. Éste nos dice que acabemos con una molesta banda que hace de las suyas en el parque y de este modo la zanahoria accederá a entregarnos una cuchara. Esta cuchara nos servirá de pase para poder entrar en la casa del pez gordo de la ciudad, responsable directo de nuestro encarcelamiento.

PARQUE: Otra de las fases más fielmente clonadas de la versión original, sin duda os sonarán mucho esas vallas de "no pasar" y esos arboles talados por la mitad que nos servirán de plataformas, y esa gente peligros que no para de golpearnos (o en el mejor de los casos, intentarnos golpear), es otra de las pantallas que hace que nos lleguemos a creer que estamos jugando a un emulador de recreativas. Los enemigos aquí son algo más molestos (recordemos que estamos ante la penúltima fase) por lo que hay que tener mucho cuidado, sobretodo con los locos. Los locos son aquellos que, al igual que tu, lucen un flamante traje de estudiante pero tienen el pelo alborotado como si acabaran de meter la lengua en un enchufe. Estos intentarán hacernos caer por los agujeros situados cerca de los bancos.

Una vez concluido este nivel, volveremos a dirigirnos hacia la casa de LILO y este nos dará el pase.

KAI MAGAZINE: Cuando logremos que el jefe de seguridad del edificio nos permita la entrada, nos enfrentaremos a KAI. Y este nos desvelará por que nos tendió la trampa y por que quiere enfrentarse a vosotros (lo podría explicar, pero la gracia es que os encontréis vosotros con la sorpresa), y empieza la lucha final. KAI está provisto de un arma de fuego y nos disparará a medida que nos crucemos delante de él, además está acompañado de otro enemigo para complicarnos aun mas las cosas (como si no fuera suficiente esquivar las balas)... Puñetazo por aquí, puñetazo por allá y, si conseguimos derrotarlo podremos ver el final de esta joya... ¡Que no!, que no os lo explico, jugadlo vosotros y, de verdad, os gustará todo el juego y os lo pasarais en grande. Un gran juego lleno de acción y diversión. ¿Aun no tienes el NUTS?. ■ **Manuel Dopico**





Distribuye:
MSX-MEN
Ramón Ribas Casasayas
c/Sardenya 379 Átic 3
08025 Barcelona
Teléfono: 93 458 80 11
msxmen@lix.intercom.es

información

casa Kai Magazine tipo lucha música MSX Music sistema MSX2 formato 1x2DD

Lucky Luke

El pistolero más rápido del Oeste llega al MSX



Esta demo gráfica data de 1993, pero nos ha llegado ahora así que la comentamos, pues merece la pena. Al cargar el primer disco lo primero que tenemos es un menú de instalación de la demo, donde podremos elegir lo siguiente:

- *Hertzios*: 50 ó 60 Hz
- *Unidades de disco*: 1 ó 2, según las que tengamos
- *Music Module*: Sí o No, según dispongamos del cartucho
- *RAM usada como RAM-Disk*: Podemos seleccionar parte de la RAM (de 128 kB a 512 kB) como disco, reduciendo drásticamente los tiempos de carga.

La demo se trata de una sucesión de imágenes, digitalizaciones, animaciones, música, efectos de sonido, etc. todo ello relacionado con el personaje de Morris y Goscinny, *Lucky Luke*. La calidad de las digitalizaciones y animaciones es buena en general ya que a pesar de tratarse de digitalizaciones en screen 8, se ha logrado una buena calidad.

El único problema (pero grave, desde mi punto de vista) es el tiempo que se tarda en realizar las cargas. Por ello los programadores recomiendan usar bien dos disqueteras o bien RAM adicional para usarla como RAM-Disk, aunque esta última solución no se puede usar con Music Module pues da problemas (pero mejor léete la información que dan al inicio de la demo). ■ **Álvaro Tarela**

información

casa Delta Soft 1993 tipo aventura gráfica música Music Module sistema MSX2 formato 3x2DD

SCX Ram

Nuevamente analizamos este cartucho SCC-RAM producido en Italia por Miri Soft



Desde Italia, y más exactamente del grupo Miri Soft, nos llega una nueva producción, el SCX Ram, que se supone que va a acabar, no sólo con el viejo problema que tienen los juegos de Konami para ejecutarse en nuestros ordenadores conservando toda su calidad original, sino que también nos va a permitir cargar en el cartucho otros juegos y programas adaptados al mismo.....

Hasta donde yo recuerdo, los cartuchos SCC de Konami han sido los cartuchos a los que más se les ha estudiado, abierto y trucado de toda la historia del MSX. Desde el primer método para usarlos, que consistía en la nada recomendable técnica de "inserción en caliente", pasando por el insatisfactorio método del "celo", continuando por la instalación de toda clase de interruptores y pulsadores, y terminado por la instalación de una salida en estéreo para el cartucho...

Ahora el grupo italiano Miri ha decidido cortar por lo sano y ha fabricado el SCX Ram... que básicamente consiste en un cartucho SCC normal y corriente al que se le ha sustituido la ROM del juego por una RAM de 128kb, donde se almacena y ejecuta el juego que deseamos cargar, sea o no de Konami...Podríamos decir que estamos ante un emulador de roms, para MSX, casi perfecta....

El paquete con el SCX está bien preparado y cuidado, y consiste en el cartucho SCX, unas someras instrucciones (en italiano), y dos disquetes con unos cuantos juegos....

Insertamos el cartucho en cualquier slot del ordenador, incluyendo los del expansor de Padial, afortunadamente el cartucho no da ningún problema de compatibilidad, y en cualquier slot que se le inserte funciona correctamente. En los disquetes encontramos, como ya dije, algunos juegos y dos fichero importantes, el SOUNDIN.BIN y el SOUNDIN.COM, que sirven para activar el SCX y ya estamos listos para ejecutar el menú de carga de los juegos...

El menú resulta pobre, pobrísimo y completamente cutre, de modo que lo más recomendable es crear un directorio en el disco duro y pasar los juegos a él. A continuación basta con renombrar los ficheros ejecutables con la extensión .BAS y ya está todo listo para que podamos cargar los juegos directamente, usando por ejemplo el Multimente.

Los juegos se cargan sin problema, sin necesidad de trucos como el mapper o pokes. Esos problemas de compatibilidad se acabaron con el SCX. Todos los juegos proporcionados en los disquetes funcionaron a la primera y sin necesidad de hacer otra cosa que ejecutarlos.

¿Y qué sucede con los otros juegos de Konami, antiguas conversiones de Martos? Pues desgraciadamente... nada, no tiran... aunque esto no parece achacable al SCX sino al método que tienen estos juegos de detectar el SCC... El único juego que funcionó bien desde disquete fue el Metal Gear conversión de Manuel Pazos... aunque hay que recurrir a un pequeño truco,. Para que el juego pueda detectar el SCC, una vez ejecutado el soundin.com hacemos un reset por software, es decir, usando el reset.com o algún programa parecido y a continuación, mientras el ordenador se resetea, inhabilitamos el SCSI, para que se ejecute directamente el disquette ¡y ya está! Metal Gear con tope de sonido SCC.

Conviene recalcar, y esto es muy importante, que los ficheros .ROM habituales en emuladores MSX de PC no sirven, ni tampoco las antiguas conversiones de juegos de Konami en disquete, sólo sirven las conversiones de cartuchos adaptados por Miri y esto es quizás el punto débil de este cartucho, porque según Miri, aunque hay una larga lista de juegos en adaptación, lo cierto es que hasta hora las conversiones de cartuchos no llegan a la docena, y de estos ninguno de ellos puede bajarse de su página en Italia, sino que al parecer hay que solicitarlos al club Miri... quienes por una módica cantidad nos enviarán un disquete desde Italia (sobre esto sobran comentarios...).

Para terminar, hay que añadir un par de cosas más. La primera es que es una lástima que Miri no haya dotado al SCX de una salida estéreo, cosa que no hubiera encarecido mucho el cartucho, y que hubiera aumentado sus prestaciones sonoras de un modo notable.

Otra cosa es que al estar dotado el SCX de 128 kbytes únicamente, nunca podremos ver conversiones para este cartucho de juegos como el Metal Gear2 o el Heroes of the Lance entre otros.

Y la tercera cuestión es que al autor de este articulo le hubiese gustado comentar el SCCRam, competidor directo del SCX, pero como cuesta la friolera de 9000 "cucas", que sea otro el que le ponga el cascabel al gato, que yo ya he cumplido....

■ **Javier Dorado**

información

casa Miri Soft **tipo** cartucho SCC-RAM **música** SCC **sistema** MSX2 **formato** cartucho +2x2DD

MoonDop #1

Moai-Tech presenta su primera producción musical

Estamos ante una demo musical del relativamente nuevo grupo Moai Tech, en donde Manuel Dopico se ha encargado de realizar los temas para Moonsound.

De un disco musical poco se puede comentar pues hay que escuchar las músicas para poder hacer una valoración, y sobre gustos musicales no hay nada escrito... Sin embargo, sí podemos decir que en total hay diez composiciones, algunas de ellas versiones de temas conocidos, como el tema de *Titanic*, algunos de juegos de MSX y otros curiosos, como el de *Samba do Janeiro*, un tema que suena (o sonó) bastante en las radios.

Las versiones se han realizado de tal forma que los temas resultantes se podrían definir como música de baile (no hay más que escuchar la versión de *Titanic* para ver cómo ha cambiado completamente el ritmo de la canción).

Para hacer una mejor valoración, lo mejor es que te hagas con el disco y lo escuches por ti mismo. ■ **Álvaro Tarela**

información

casa Moai-Tech 99 **tipo** musical **música** Moonsound **sistema** MSX2 **formato** 1x2DD

Thunderbirds are go

Una macro-aventura gráfica en 10 disquettes con música Moonsound al que también acompaña un CD musical



Delta Soft es un grupo conocido por sus *Mega Demo*, demostraciones gráficas y sonoras, de las cuales comentamos la última de ellas en esta misma sección. Ahora nos presentan un juego que podríamos englobar en el tipo de aventuras gráficas.

Este juego está basado en una conocida serie de televisión de los años 60 (concretamente nació en el año 1965, de la mano de Gerry Anderson), que se ambienta en el año 2026 y donde los personajes estaban realizados con plastilina (o algo parecido).

Personalmente no conocía la serie, pero el argumento viene a ser algo así como que hay un grupo secreto denominado "The Thunderbirds" que se ocupa de realizar todo tipo de misiones, básicamente rescates y demás. Y su contacto con el exterior es una tal Penélope, quien es una millonaria, conocida por sus generosas aportaciones para causas benéficas.

A la hora de comentar este juego, sólo disponemos de 2 discos (pero el juego consta de un total de 10 discos además de un CD musical con música Moonsound). Uno de ellos es el de presentación y el otro contiene la primera del total de 3 misiones de que consta el juego.

Disco de presentación

Tras cargar el disco nos pide seleccionar entre idioma holandés o inglés así como ajustar los hertzios (50 ó 60 Hz). Después nos informa del equipo que tenemos y los periféricos conectados, como el ratón (muy recomendable).

Después viene la presentación del juego, realmente muy lograda, con muy buenas imágenes digitalizadas (obtenidas de la serie de televisión), con música y hasta voces digitalizadas. En la presentación se nos van presentando los distintos personajes que componen el grupo así como el vehículo que pilota cada uno de ellos.

Al finalizar la presentación, o si la paramos pulsando algún botón del ratón o una tecla (creo que sólo sirve STOP), entramos en el preliminar del juego. Nos sale un menú con tres opciones:

Game: Entrar en el juego. Aquí nos sale una imagen donde podremos seleccionar una de las 3 misiones del juego (se seleccionan moviendo el ratón de arriba a abajo), aunque por el momento sólo una de ellas está disponible. En cada caso se nos da una breve descripción de la misión. Por ejemplo, en la primera misión debemos rescatar un monorail que está a punto de irse al traste al pasar por un puente destruido.

Password: Podemos insertar una de las claves que nos dan a lo largo del juego según vayamos pasando de determinadas escenas.

Replayer: Para volver a ver la presentación del juego.

Misión 1: "Brink of Disaster"

En el disco 1 tenemos la primera misión. El modo de juego el de las videoaventuras típicas para sistemas como los PC (como las sagas de *Indiana Jones* o *Monkey Island*. Para MSX no recuerdo ninguna que se juegue de forma parecida, salvo el magnífico *Psy-Ø-Blade*.

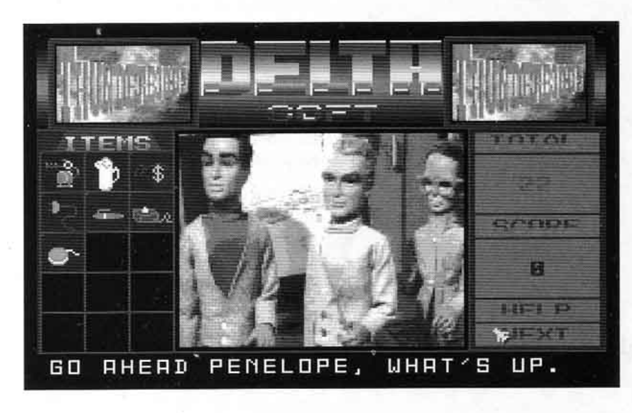
La pantalla se divide en varias partes. A la izquierda tenemos los objetos que vamos encontrando por las distintas escenas. Pulsando sobre ellos nos dará información sobre ellos y en otros casos los podremos usar. En el centro tenemos la pantalla propia del juego: una escena con gráficos digitalizados, donde interactuamos con la misma pinchando con el ratón. Por ejemplo, pulsando sobre una persona, hablaremos con ella. Pulsando sobre ciertos objetos podremos cogerlos para un uso posterior. A la derecha tenemos la puntuación total que vamos teniendo, un botón de ayuda (para cada escena en particular) y un botón para pasar de escena. Debajo nos aparecerán los diversos textos del juego, desde descripciones de las escenas y objetos hasta los diálogos de los personajes.

Una vez que hemos hecho todo lo que creemos que había que hacer en una escena (por ejemplo, hablar con todos los personajes, encontrar todos los objetos escondidos,...) pulsamos el botón NEXT y pasamos a la siguiente escena. Cada escena nueva cuenta con nuevos gráficos, algunas contienen animaciones, otras digitalizaciones de vez, etc.

En cada escena vamos sumando o restando puntos según lo que vayamos haciendo. Los puntos son imprescindibles para poder superar las diferentes subfases de que consta cada misión. Al terminar cada subfase se nos da una clave, para poder continuar en esa posición cuando queramos. Si llegamos a la última escena pero no tenemos los puntos suficientes para pasarla, debemos empezar desde el inicio, hasta conseguir los puntos suficientes. Otras veces no se trata de obtener puntos, sino de conseguir una clave, superar una pregunta, etc.



Los gráficos del juego, pese a ser digitalizados, tienen muy buena calidad, viéndose muy bien todos los detalles de las escenas, algo necesario en este tipo de juegos. La música es Moonsound y está sólo para ambientar un poco el juego, aunque de vez en cuando se pueden escuchar voces digitalizadas (creo que sacadas de la serie de TV). En general es un juego bastante divertido, tanto por sus gráficos como por el argumento, que anima a seguir jugando para ver el desenlace. ■ **Álvaro Tarela**



información

casa Delta Soft 1999 tipo aventura gráfica música Moonsound sistema MSX2 formato 10x2DD + CD audio

NestorBASIC

Una excelente herramienta para los que programan en Basic y KunBasic, y que además es gratuita

¿Por qué usarlo?

Sin duda, una de las razones por las que muchos de nosotros seguimos con el MSX es porque resulta muy fácil de programar. Desde luego es una delicia pasar horas tecleando líneas BASIC sin necesidad de rompernos la cabeza excesivamente, y más si el resultado es un No Name o un Lilo que quitan el hipo.



Sin embargo todos sabemos que no todo es tan bonito: el BASIC tiene sus limitaciones, que se acentúan al usar el TurboBASIC. Las principales se refieren al uso de la memoria y los recursos del ordenador, y a la velocidad de ejecución. En estos casos la única solución posible parece pasarse al código máquina, con lo cual perdemos totalmente la simplicidad antes mencionada.

NestorBASIC pretende suplir parte de estas limitaciones sin tener que abandonar el TurboBASIC, a cambio de perder un poco de la simplicidad inherente al BASIC (simplemente hay que usar la instrucción USR, lo cual tampoco es una tragedia).

¿Qué es?

NestorBASIC no es más que un paquete de funciones escritas en código máquina que se instalan en un segmento de la memoria mapeada y se usan mediante la instrucción USR, por lo que son totalmente compatibles con el TurboBASIC. Los parámetros de entrada y salida se entran/devuelven por medio de una matriz, por lo que no es necesario hacer ningún POKE. Más fácil (y compatible TurboBASIC) imposible.

La instalación también es sencilla. Sólo hay un fichero, que contiene el NestorBASIC y el TurboBASIC: lo BLOADeas y ya están los dos instalados en la memoria mapeada; no necesitas hacer ningún CLEAR ni ningún DEFUSR. De la memoria principal del BASIC sólo pierdes unos 600 bytes para una rutina de salto, y ni un byte más, ya que al instalarse, NestorBASIC detecta dónde termina la memoria disponible y coloca la rutina de salto justo detrás.

Para instalar NestorBASIC necesitas un MSX2/2+/tR con al menos 128K de memoria mapeada. En caso de usar DOS 2 ha de haber al menos un segmento libre en el mapeador primario.

¿Qué hace?

Antes de que nadie se haga falsas ilusiones (que ya ha pasado alguna vez) quiero aclarar que NestorBASIC NO acelera el TurboBASIC y NO permite compilar turbobloques más grandes. Lo que no puede ser no puede ser, y además es imposible. Entonces, ¿qué aporta NestorBASIC? Básicamente tres cosas:

- Posibilidad de usar la memoria mapeada (hasta 4 megas) para almacenar datos o gráficos. No tienes que preocuparte del slot o slots en el que se encuentra, simplemente dispones de N segmentos (según la capacidad de tu máquina) numerados de 0 a N-1 a tu disposición. También es posible utilizar la VRAM para emular segmentos extra.

- Ejecución de funciones no existentes en BASIC o incompatibles con el TurboBASIC, básicamente:

• Transferencias de datos entre RAM y VRAM.
• Compresión de gráficos.
• Acceso a disco (lectura y escritura de sectores y ficheros directamente a/de la memoria mapeada y VRAM, gestión de directorios y atributos...)
• Almacenamiento y ejecución de programas BASIC en la memoria mapeada. Es posible saltar de uno a otro sin perder las variables.
• Uso del modo de parpadeo ("blink mode") de SCREEN 0, de forma fácil.
• Reproducción de efectos de sonido PSG, creados con el editor SEE de Fuzzy Logic.
• Reproducción de música MoonBlaster 1.4 y MoonBlaster Wave.
• Ejecución de rutinas de la BIOS con establecimiento de los registros de entrada y consulta de los registros de salida (cosa que no te permiten las instrucciones DEFUSR y USR).

- De interés para los que mezcláis BASIC y ensamblador: NestorBASIC permite ejecutar rutinas en código máquina contenidas en un segmento de la memoria mapeada. Es decir, ya puedes almacenar y ejecutar una rutina de hasta 16K sin perder un solo byte de la memoria del BASIC. Por supuesto, como en el caso de las rutinas de la BIOS, puedes establecer los registros de entrada y consultar los de salida. Ah, y también puedes ordenarle a NestorBASIC que conecte tu rutina a la interrupción del reloj, es decir, que la ejecute 50 veces por segundo sin que tú tengas que mover un dedo.



Humm... ¿puedes poner un ejemplo?

Por supuesto. Aquí va un programilla que inicializa el modo blink y construye un bloque de 5x2 en las coordenadas 10,20 de la pantalla: *ver recuadro*.

Como ves tampoco es muy complicado. En este caso no hay parámetros de salida.

¡Qué bonito! ¿Cuánto cuesta? ¿Dónde puedo compralo?

¡Absolutamente nada! NestorBASIC es totalmente gratuito. Lo único que pido es una copia de los programas que lo usen y vayan a ser distribuidos, y una mención al uso de NestorBASIC en los mismos. Vamos, nada que no puedas soportar.

NestorBASIC aún no está terminado, pero ya he desarrollado siete betas y sólo me queda actualizar el reproductor de MoonBlaster Wave y pulir cuatro cosas. Siempre puedes encontrar la última beta en mi página web:

http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9797/msx.htm

Aquí encontrarás el NestorBASIC, un completo manual de instrucciones en el que se detalla el funcionamiento de todas las funciones (a elegir en español e inglés), algunos ejemplos (incluido NestorPlayer, un reproductor MoonBlaster que te permite navegar por tus unidades y directorios) y el editor de efectos de sonido SEE, que también es gratuito.

Súplica abierta

Necesito urgentemente gente que pruebe las betas de NestorBASIC al derecho y al revés, y me informe de los fallos que detecte. Yo solo no puedo encontrar todos los fallos, que haberlos, haylos (¡ya son más de 10000 líneas de código!). ¡Animo, esta es tu oportunidad de pasar a la historia!

Para cualquier cosa me encontrarás en:

konamiman@geocities.com

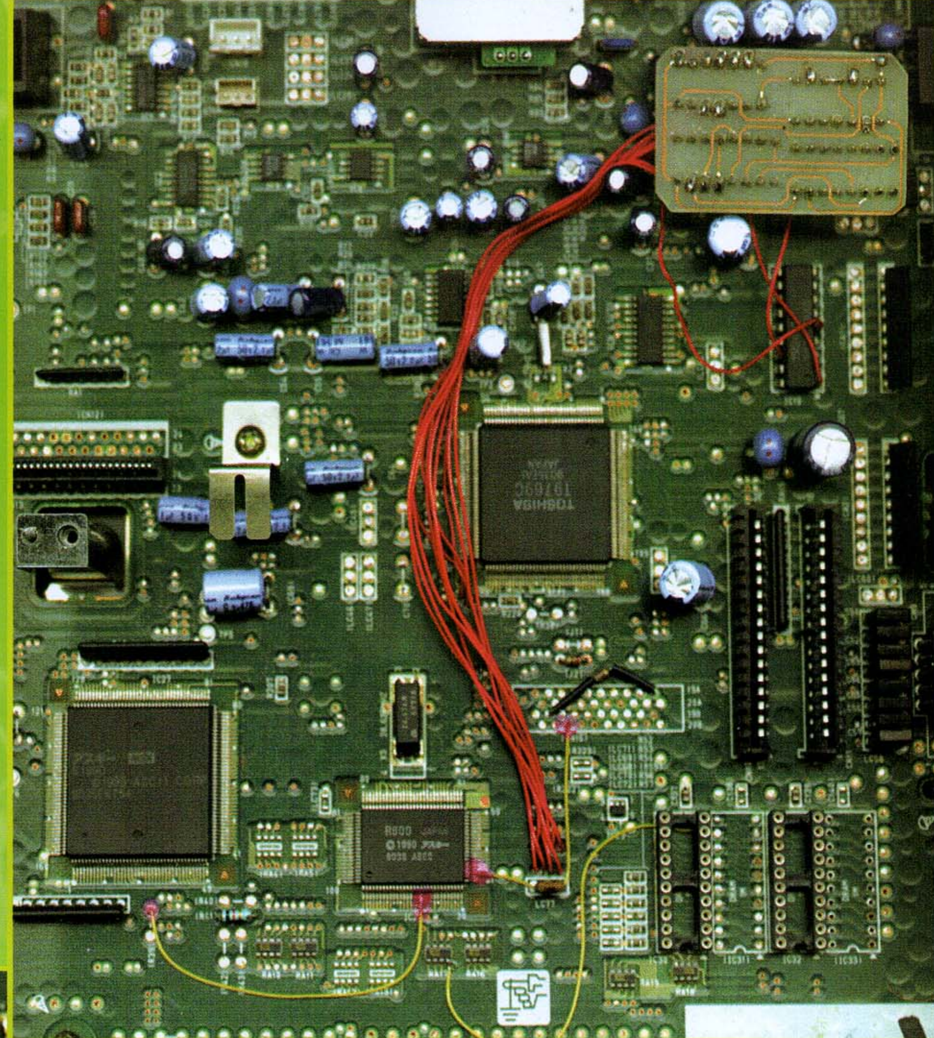
■ **Néstor Soriano Vilchez**

```
10 BLOAD"NBASIC.BIN",r '--Ya está instalado!!
20 DEFINT E        'La matriz P es creada automáticamente
30 P(0)=15 'Color de texto del bloque
40 P(1)=2 'Color de fondo del bloque
50 P(2)=10 'Tiempo de parpadeo activo
60 P(3)=3 'Tiempo de parpadeo inactivo
70 E=USR(63) 'La función 63 inicializa el modo de parpadeo.
             E contendrá el código de error de la función, si lo hay
80 _TURBO ON(P(),E)
100 P(0)=1 '1 para crear el bloque, 0 para borrarlo
110 P(1)=10 'Coordenada X
120 P(2)=20 'Coordenada Y
130 P(3)=5 'Longitud X
140 P(4)=2 'Longitud Y
150 E=USR(64) 'La función 64 construye o borra un bloque blink
160 _TURBO OFF
170 E=USR(0) 'Desinstalación: todo queda como estaba
```

hazlo tú mismo

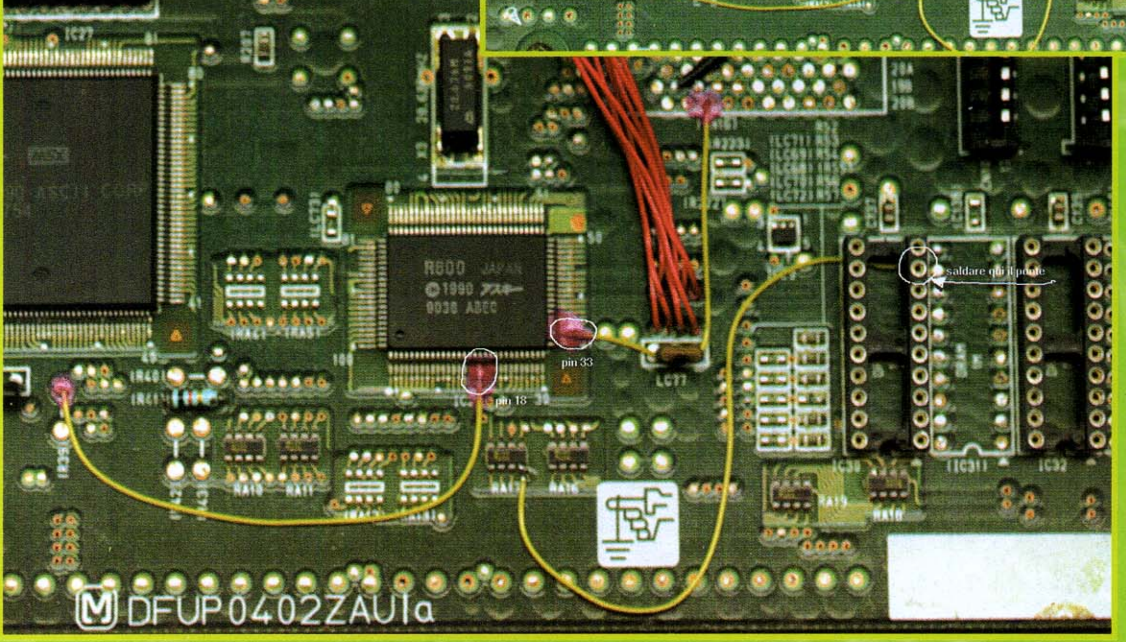
Instalación de 1 Mb de RAM en el TurboR A1-ST

Bruno Querzoli (Miri-Soft) nos explica, a grandes rasgos, cómo intervenir la placa madre del TurboR A1-ST para ampliarlo a 1Mb de SRAM. Todos aquellos que deseen hacer esta modificación pueden solicitar estas mismas imágenes en formato GIF en alta resolución que han sido facilitadas por Bruno. Estas imágenes son importantes para poder ver con detalle donde efectuar las soldaduras.



Arriba: Pequeño circuito puesto en la parte alta de la placa madre, visto del revés, en el cual están montados 2 componentes de la serie **SN74LS**... y 2 de la serie **T74LS**...

Sobre la placa va montado el circuito principal de 1Mb, insertado en el conector de la RAM original. El módulo de RAM del cual se habla en el artículo es 1Mb de 30 pines con paridad.



En esta imagen prestar atención a los puntos que van soldados a los **pines 18** y **33** del integrado R800 y del puente que va a la pata 10 del conector en el cual se inserta el circuito RAM de 1 mega. Hacer todas las conexiones tal cual aparece en la imagen.

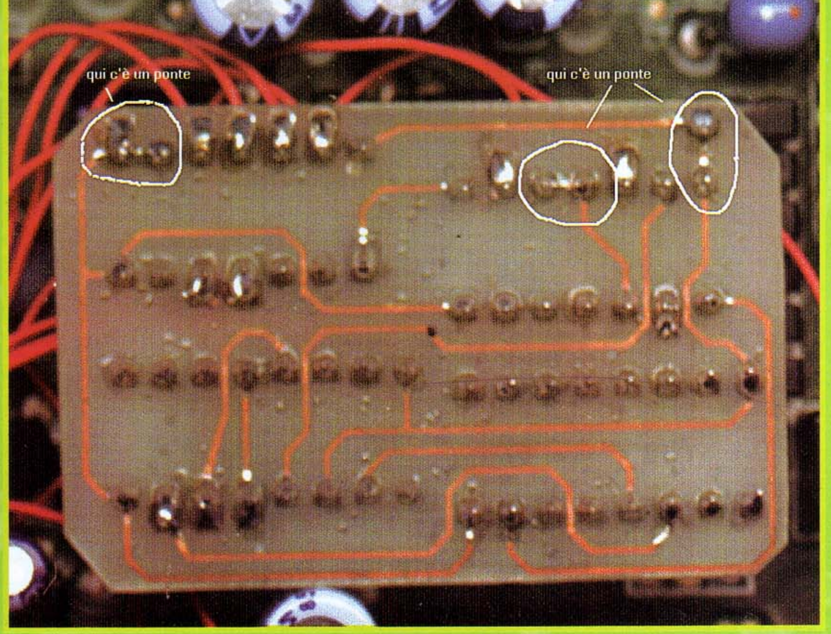
al pin10 dell'LS67
al pin1 dell'LS3
al pin 7 dell'LS32
ai pin 2, 5, 13 dell'LS32
verificare se esiste già questo ponte
ai pin 1, 5 dell' LS3
ai pin 4, 3 dell' LS3
ai pin 11, 12 dell' LS67
ai pin 10, 11 dell' LS3

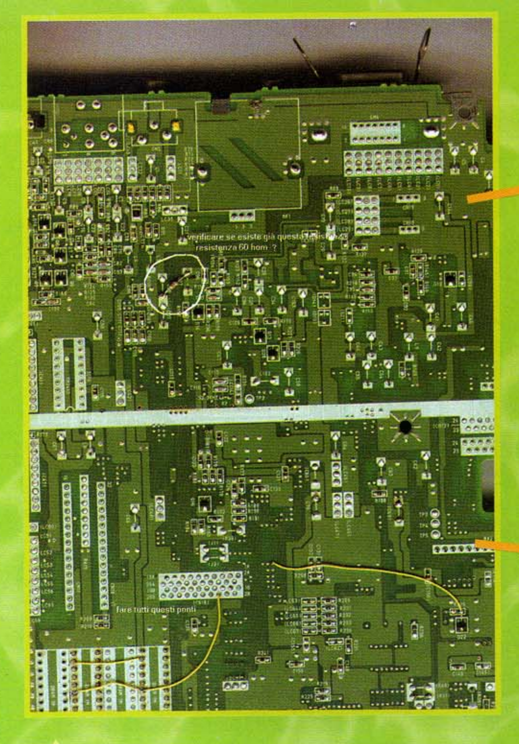
Particularmente se ha ampliado esta zona, donde se encuentra el pequeño circuito con todas sus conexiones a la placa madre. Aunque se han mejorado y retocado todas las fotos del artículo, al tratarse de una imagen GIF la calidad no es muy buena, pero al menos resulta comprensible.



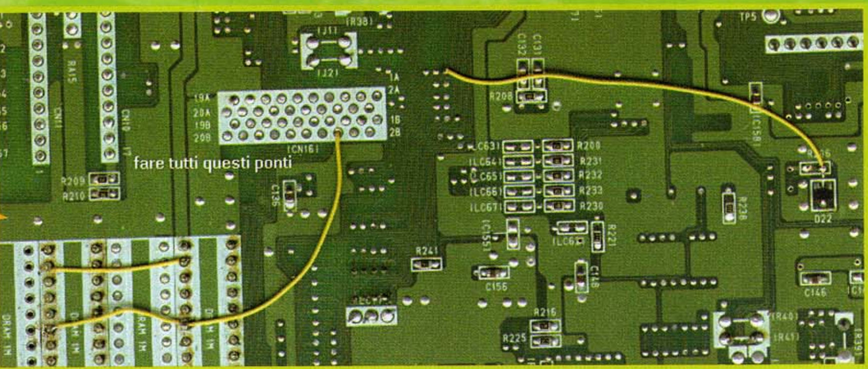
También vemos aquí una ampliación del pequeño circuito, donde se encuentran soldados los integrados: **SN74LS670N**, **SN74LS30N**, **T74LS367AB1** y **T74LS 32B1**

Es importante que en la zona marcada con unos círculos blancos existan unos puentes entre los pines de los integrados.

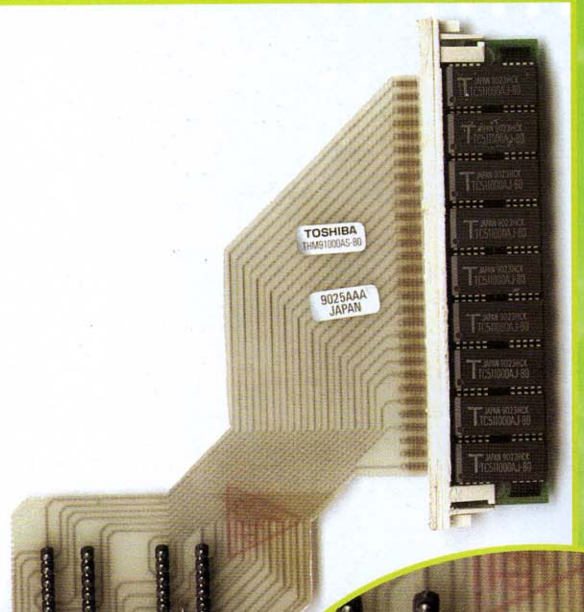








Esta es la parte de abajo de la placa madre, donde hay que soldar los puntos señalados con un cable fino y colocar una resistencia de 60 Ω (la exigencia de añadir esta resistencia no está clara, verificar antes si está montada en el ordenador, si no lo está colocarla. El valor de esta resistencia es hipotético y se acerca a unos 60 Ω).





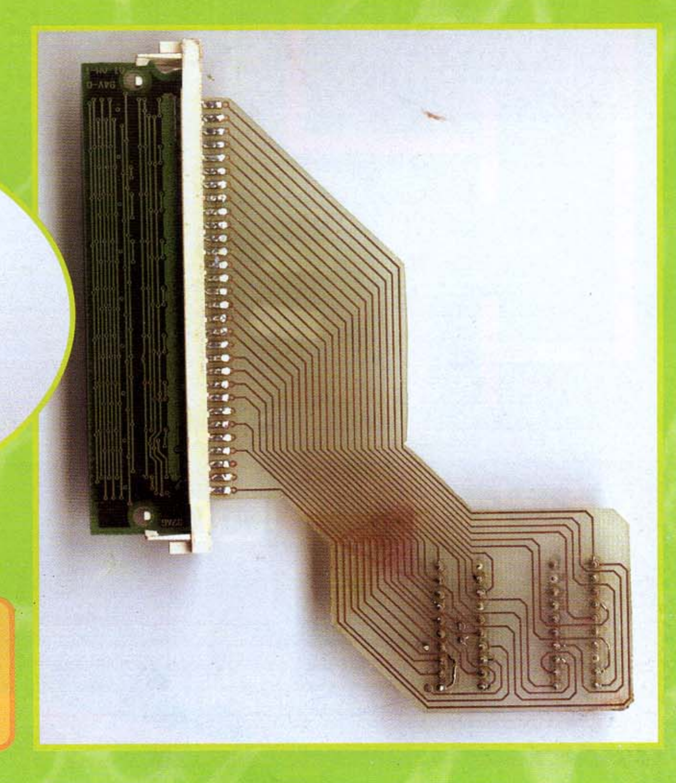
En estas imágenes vemos el 1Mb de RAM de PC (30 pines con paridad) insertado a presión en la ranura correspondiente.

En la placa encontramos:

1) Los conectores que deben ser insertados en los zócalos de RAM que hay en la placa del MSX
2) Dos puentes cortando las pistas del circuito.
3) El 1Mb RAM (tipo PC) insertado en su propio slot.

También será necesario soldar el conector al circuito.

Ante cualquier duda, o para recibir las imágenes por email en alta resolución podéis contactar con Miri Soft: mirisoft@geocities.com



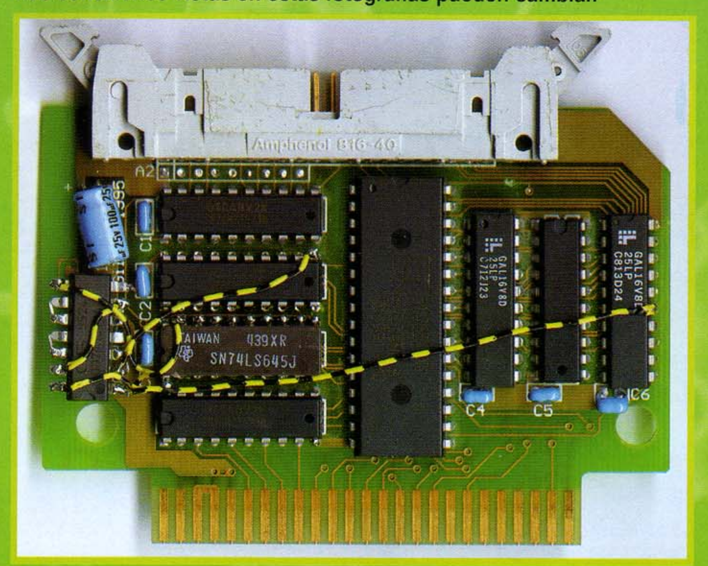


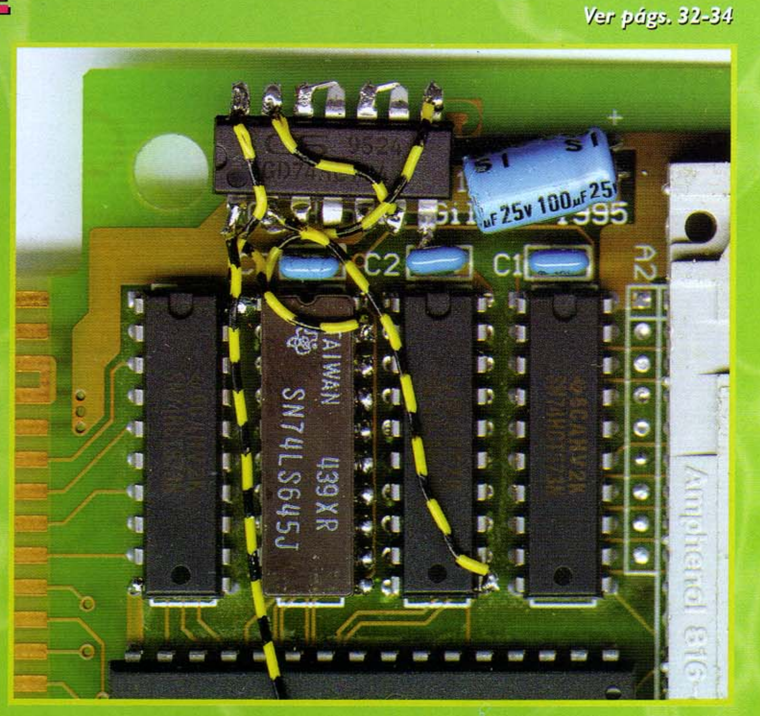
Para cualquier consulta relacionada con la instalación:
Miri Soft - A/A Bruno Querzoli
Via Dell'Indipendenza, 44
40018 S. Pietro in Casale (BO) - ITALIA
Email: mirisoft@geocities.com

Actualización del interfaz IDE

Ver págs. 32-34

Estas fotografías corresponden a la penúltima actualización (12/04/99). Sin embargo, el artículo corresponde a la última actualización del 13/05/99, donde la modificación resulta más sencilla. Por tanto, algunas conexiones vistas en estas fotografías pueden cambiar.





IDE data bus (high 8 bits)

IDE data bus (low 8 bits)

SN74HCT573N

AM29F010

GAL 16V8B

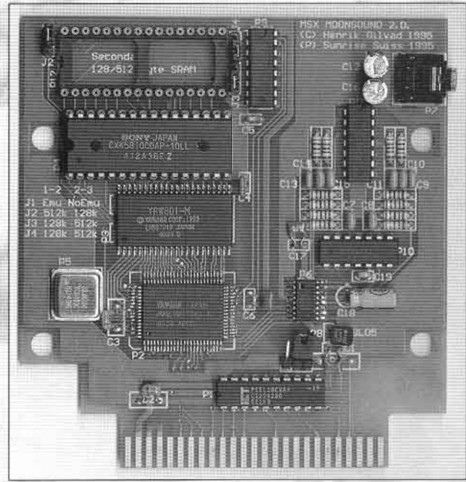
MSX data bus (8 bits)

MSX IDE interface
(draw by MSX-Voyagers)

Ver pág. 11

Description of how to extend the sample RAM of the Moonsound v1.0 and v2.0

By Koen van Hartingsveldt
Koen.vanHartingsveldt@ehv.sc.philips.com



Moonsound v.2.0

Most Moonsound v2.0 users know that it's quite a simple task to extend the 128kB sample RAM of their Moonsound to 256kB, 512kB or 1024kB. You only need the SRAM chip(s) of the correct size, put it (them) into the reserved socket(s) on the printed circuit board (PCB) and if necessary change some jumper settings as explained on the PCB itself.

As the 128kB SRAM chip is quite easy to get, most of the performed extensions, were the 128kB to 256kB ones. Right now the 512kB chips are available too and will be sold by Stichting Sunrise. Because of this, bigger extensions will become more interesting, especially the 512kB version.

Originally the Moonsound can't support the 128kB and the 512kB chips at the same time in order to get 640kB sample RAM, so this 'old' 128kB chip couldn't be used anymore. But after a small adaptation this will be possible and then the 128kB can still be used. Besides this change it's necessary to use the newest version of Moonblaster for Moonsound. The 640kB SRAM won't be recognized otherwise.

The text below describes how to extend the version 1.0 and 2.0 Moonsounds from 128kB to 640kB or 1024kB. Of course it's also possible to have the Moonsound extended by Stichting Sunrise, if you don't have enough soldering capabilities.

Note that extending a Moonsound v1.0 is much more difficult than extending a Moonsound v2.0.

Moonsound V1.0

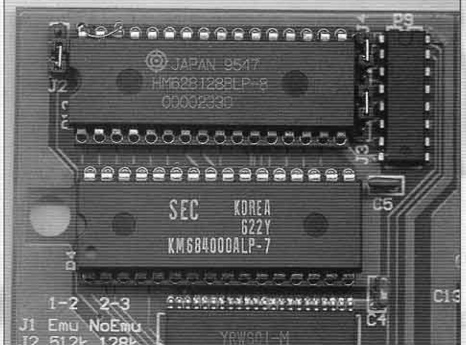
The following part explains how to change and extend the Moonsound v1.0, that is the one without the SRAM sockets. It is not possible to extend this version from 128kB to 256kB.

128kB ➟ 640kB extension

- Remove the piece of wire between SRAM pin 30 en 32 and connect these two pins again but now at the component side of the PCB.
- Place the 512kB SRAM chip at the solder side of the PCB with it's pins directed 'into the air' (that is the chip is mounted upside down). Connect each pin of this chip to the same pin of the 128kB chip except for pin 30.
- Shorten all pins of the 512kB chip so that the pins are just as high as the package itself.
- Cut pin 22 of the 128kB chip and release it from the PCB (don't cut it completely: a wire must still be connected to this released pin 22).
- Connect pin 22 of the 128kB chip to pin 38 of the OPL4 chip.
- Connect pin 30 of the 512kB SRAM chip to pin 34 of the YRW801 ROM chip by a piece of wire.

128kB ➟ 1024kB extension

- Remove the wire between 128kB SRAM pin 30 and 32 (the wire was placed at the solder side of the PCB).
- Remove the 128kB SRAM chip from the PCB (try not to damage the PCB).
- Solder the first 512kB chip onto the component side of the PCB at the place that has come free.
- Mount the second 512kB chip upside down onto the solder side of the PCB and connect each pin of this chip to the same terminal of the first 512kB chip except for pin 22.
- Shorten all pins of the second 512kB chip so that they are just as high as the package itself.



Moonsound v.2.0 with 640kB

- Connect pin 30 of the first (and thus also the second) 512kB SRAM to pin 34 of the YRW801 ROM chip by a piece of wire.
- Connect pin 22 of the second 512kB chip (the one mounted at the solder side of the PCB) to pin 38 of the OPL4 chip.

Note: It is also possible to mount the (second) 512kB SRAM chip just upon the 128kB/first 512kB chip instead of onto the solder side of the PCB. However the Moonsound might not fit in a standard Moonsound box anymore then.


Moonsound v.1.0

Moonsound V2.0

The following part explains how to change and extend the Moonsound v2.0, that's the one with the two SRAM sockets.

128kB ➟ 640kB extension

- Release the 128kB chip from its socket.
- Carefully bend pin 30 of this chip 45 to 60 degrees sideways.
- Put this IC into the upper socket (provided that the MSX slot connector is directed downwards; pin 30 isn't connected now).
- Connect pin 30 to pin 32, both from the 128kB chip.
- Put the 512kB SRAM into the lower socket.
- Change the jumper settings such that they (three jumpers) are all in the 512kB position as explained by the PCB itself.

128kB ➟ 1024kB extension

- Remove the 128kB SRAM chip.
- Put both 512kB chips into one socket each.
- Change the jumper settings such that they are all in the 512kB position as explained by the PCB itself.

HAVING EXTENDED THE MOONSOUND BY STICHTING SUNRISE

It is possible to have the Moonsound changed and extended by Stichting Sunrise. In this case, send the Moonsound including name and address to:

Stichting Sunrise
P.O. Box 61054
2506 AB Den Haag
Netherlands

Please, clearly specify what extension must be performed.

PRICES

Extending the Moonsound yourself hardly costs anything except for the SRAM chip(s). You only need some pieces of wire.

The prices of the SRAM chips are as follows:

128kB SRAM	€ 21,-	3.500 ptas.
512kB SRAM	€ 39,-	6.500 ptas.

To have the Moonsound extension performed by Stichting Sunrise the following prices are calculated:

Moonsound v1.0	128kB ➟ 640kB	€ 4,60
Moonsound v1.0	128kB ➟ 1024kB	€ 12,-
Moonsound v2.0	128kB ➟ 640kB	for free!
Moonsound v2.0	128kB ➟ 1024kB	for free!

All prices mentioned are exclusive the shipping costs. ■

The author, Stichting Sunrise nor Hnostar are responsible for any possible damage, that could be caused by the correct or incorrect use of this information.

Fixing the IDE Interface...

By Jon De Schrijder
Jon.DeSchrijder@rug.ac.be

The following 'surgery' fixes most hardwareproblems that you may experience with the Sunrise MSX ATA-IDE interface version #1.0. It was tested by me and people from Sunrise on all kinds of MSX computers (Philips, Sony, Turbo-R, 7MHz, ...) and it all worked ok. The first release of this modification was released on the 24th of January 1999, and up today (13th May) I didn't get any messages concerning non-working devices. Currently Sunrise has some trouble with an LS120 drive and a Syquest harddisk, but this is probably (as far as I can derive from their emails) caused by a softwareproblem and a bad jumpersetting.

Today it seems that this modification can be made somewhat easier to implement. But if your interface has already been modified, you can leave it as it is. You can verify if your interface has the right modification: there should be a chip '**74HCT04**'.

There has been a modification with a '**74LS04**' chip, but this modification won't work with recent (=2 years old or newer) IDE devices. I made a separate description to remodify these interfaces.

So there are two descriptions in this text:
Part 1: The complete modification: for people with an original not-yet-modified IDE-interface. This modification is a bit easier than the one from 24th January.
Part 2: changes needed to an already modified IDE-interface (with a '74LS04' chip)

Before taking your soldering iron, notice the following:

A. As you know all modifications are on your own risk. If you screw it up, don't blame me! If you have not enough soldering experience I would advise you to leave it to someone else or contact Sunrise. (Address see below)

B. About the original IDE interface (version 1.0 by Henrik Gilvad):
All problems are caused by a very unstable databusinterface. If it works or not depends on the type of harddisk/cdrom you use, on the length of the IDE cable, and also on your MSX configuration. If you use lots of other hardwarestuff (memorymappers, soundmodules, ...) it probably won't work. Turbo-R computers have a very 'low-power' databus. It works on Turbo-R as long as you don't plug in too many hardware. It is also possible that it works when you put the IDE in a slotexpander. In some cases a harddisk works fine, but if you connect a CD-ROM or a second harddisk also, nothing works anymore.

So it's very possible that your IDE SEEMS to work ok, but in fact it isn't! So I would advise you to make the modifications below for secure operation in all circumstances.

C. Before you make any modifications you should download the latest IDE bios version to the FLASHROM. First bios versions did contain some nasty bugs. Current IDE bios is IDE191.DAT. Use the IDEFLOAD.COM program to download it to your IDE. Use IDEFDISK.COM (current version is #2.0) to partition and format your drives.

I took a quick look to the old biosses and FDISK (like IDEDOS2.DAT, D2P0/1/2/3.DAT, FDISKIDE.COM). I was really amazed! I thought these biosses were using LBA for accessing the drives (and thus not working for old harddisks not supporting LBA) But this is not the case!!!! They use also CHS, but the 'CHS translation' is HORRIBLE! It would lead me too far to explain the details, I just want to say: **DON't USE THESE BIOSSES AND FDISK PROGRAM ANYMORE!** There is a problem though: if you stored a lot of files on your harddisk with this kind of bios, you'll have to copy your files to another medium because you'll have to format your harddisks with the new IDEFDISK program.

D. Useful addresses:
Sunrise homepage: http://www.msx.ch
Sunrise E-mail: Rob Hiep: rhiep@msx.ch
MSX FAQ: http://www.faq.msxnet.org (and search for the IDE chapter)

E. The interface contains two special Generic-Array-Logic chips (GAL-chips). These chips are 'programmed' in the factory and can't be changed afterwards. As far as I know there have been made two IDE series till now. The second series has got a bad-programmed GAL-chip!

The first series of IDE can be recognized by the fact that the print has one color: dark green. The second series has a 2-color print: the largest part is also 'grass green', but the print is 'white' where the MSX cartridge connector is.

Both GAL-chips are type GAL16V8, but there is also a kind of productionnumber printed on them: (for the meaning of GAL1 and 2: see figure below)

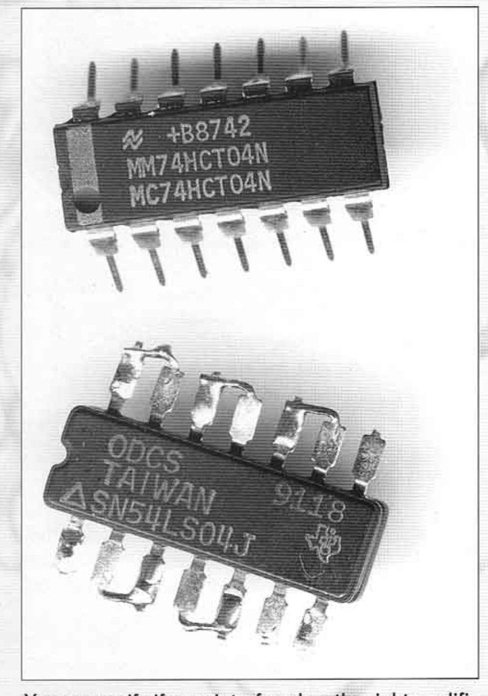
First series:
GAL1: H551D01: is probably ok
GAL2: H551D01: is probably ok

Second series:
GAL1: H645D37: is ok
GAL2: H645D37: is bad, should be replaced

The following serialnumbers are good ones:
for GAL1 are ok: H551D01 (probably), C712J23, H645D37
for GAL2 are ok: H551D04 (probably), C813D24

If you need such a GAL-chip, contact Sunrise to deliver you a good one and replace it. Don't forget to mention which GAL-chip (GAL1 or GAL2) you need.

Without a good GAL2-chip it is impossible to write to your IDE devices. You can test this with the IDEFDISK program. If writing the partitiontable is impossible (if you read the table you got always the old values), then you still have the bad GAL-chip.



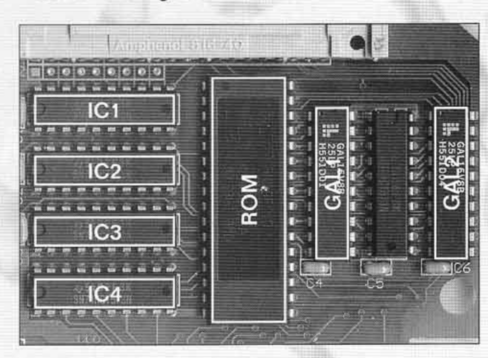
You can verify if your interface has the right modification: there should be a chip '74HCT04'. There has been a modification with a '74LS04' chip, but this modification won't work with recent IDE devices.

F. It is still possible to close the cartridgebox after the following modifications.

G. The old utilities for CDROM (CDP, CDIR, ...) don't work for most CD-ROM players. This summer I will try to make an 'IDECDEX' program (like MSXCDEX for SCSI). In the meanwhile you can use my patched betaversions of the old utilities. Sunrise has released them under the name 'JDSxxx.COM'. THESE JDSxxx UTILS ONLY WORK IF THE CDROM IS CONNECTED AS SLAVE.

H. I also want to draw attention to the fact that the length of an IDE cable should not exceed 46cm (18 inches) as required by the ATA-IDE specifications. And when there is only one device connected to the cable, the device should be connected to the **end** of the cable.

Schematic figure:





Notes:

- Note about chip pin numbering: each pin of a chip has a number. If you look onto the chip from above, the numbers are assigned in ascending order (1,2,3,...) and counter-clockwise. Look at the chip so that the little notch is on the left side. The first pin on the bottom row is always pin 1.

- When soldering chips onto the interface, you only have to solder the pins on the back of the circuit board. All holes are metallized, so if it is soldered on the back, there will be a good connection on the top too!

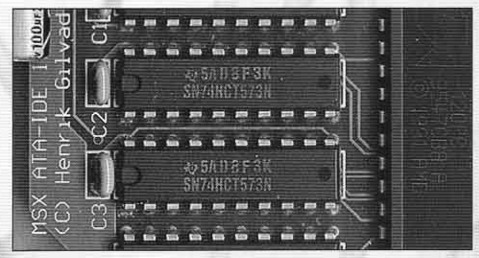
PART 1: DESCRIPTION OF THE COMPLETE MODIFICATION

Needed:

- small soldering iron
- small cutting tool, pincet
- device to remove remaining solder
- 2 chips 74ALS573 (20 pins DIL)
- chip 74HCT04 (14 pins DIL)
- some isolated flexible wire

Step 1

Open your IDE interface (be careful)
Remove the following components (see figure):
- rrrr: the yellow resistorarray (probably it has already been removed)
- IC2 (74HCT573)
- IC3 (74HCT573)



Removing the components should be done with the cutting tool. (You won't need them anymore.) Don't damage the print or the other components!
Remove the remaining 'pins' with the soldering iron and a pincet and clean the holes with the 'tinsucker'. (hint: put the idecartridge in an ISA bus of an (old) pc motherboard. Now you have both hands free to work.)
Remark: look how the chips are placed: all in the same direction.

Step 2

Take a **74ALS573** chip and solder it in the IC3 position. (in the same direction as the other chips)

Step 3

Take the second **74ALS573** chip. Bend pin 11 in a horizontal position. Apply some solder on it and cut it very short (approx. 1mm remains). All other pins remain unaltered.

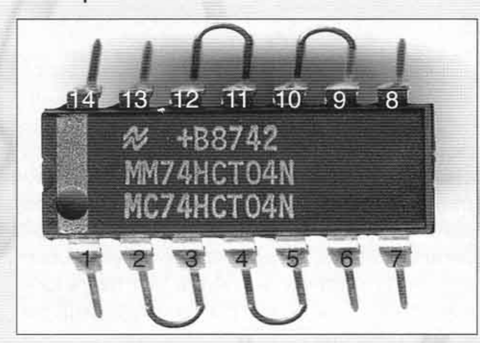
Step 4

Solder the chip in the IC2 position. (in the same direction as the other chips)
Pin 11 is not connected yet.
(Note: hole 11 remains open)

Step 5

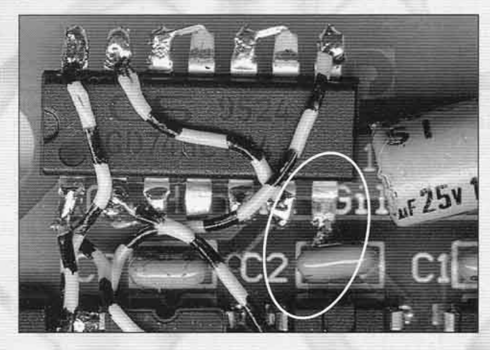
Take the **74HCT04** chip. Bend all pins in a horizontal position. This chip will be placed where the text 'MSX ATA-IDE' is. In this way it will be possible to close the cartridgebox afterwards.
Make a connection between the following pairs of pins; this can easily be done by bending one of the long pins towards the other and put some tin on it: a connection between 2 and 3, 4 and 5, 9 and 10, 11 and 12.

Cut all pins short after you have done this EXCEPT **pin 7**!



Step 6

The 74HCT04 chip is soldered onto your interface with only one pin, **pin 7**. As written above, the chip is placed on the upper side of the print, where the text 'MSX ATA-IDE' is.
The (long) pin 7 should be soldered to a lead of capacitor **C2**. It is the lead that is most near pin 1 of IC2. (so the 'lowest' one of both C2-leads if you watch your interface like in the figure above.)

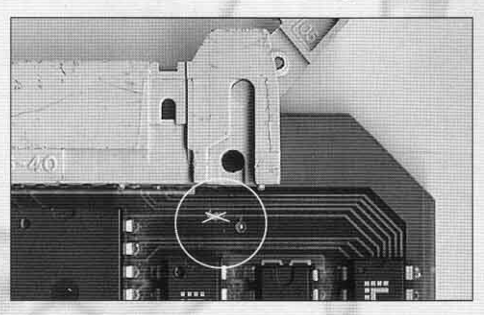


Step 7

Make the following connections with some flexible wire:
- pin 6 (74HCT04) to pin 13 (74HCT04)
- pin 1 (74HCT04) to pin 15 (GAL2)
- pin 8 (74HCT04) to pin 1 (74ALS573 in IC3 position)
- pin 2 (and 3) (74HCT04) to pin 11 (74ALS573 in IC2 position)
- pin 14 (74HCT04) to a +5V point, for example pin 20 of IC4

Step 8

Remove the following connection on the print; just interrupt the track by making a scratch in it with a knife or other sharp tool. The track you should interrupt is situated near the tiny hole in the upper right area of the print (near pin 20 of GAL1). You should see something like this:



The place where you should cut is marked with an X.

OK that's it!

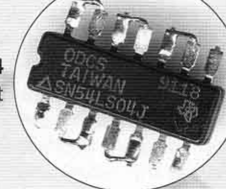
Enjoy your working harddisk, CDROM, ... !!!

Success!

PART 2: DESCRIPTION IF YOUR IDE WAS ALREADY MODIFIED

Needed: a 74HCT04 chip

Step 1



Remove the **74LS04** chip and all wires that are connected to it.

Step 2

Take the **74HCT04** chip. Bend all pins in a horizontal position. This chip will be placed where the text 'MSX ATA-IDE' is. In this way it will be possible to close the cartridgebox afterwards.
Make a connection between the following pairs of pins; this can easily be done by bending one of the long pins towards the other and put some tin on it: a connection between 2 and 3, 4 and 5, 9 and 10, 11 and 12.
Cut all pins short after you have done this EXCEPT **pin 7**!
This is what you should have (view from above): *See photo in this same page (step 5)*

Step 3

The 74HCT04 chip is soldered onto your interface with only one pin, **pin 7**. As written above, the chip is placed on the upper side of the print, where the text 'MSX ATA-IDE' is.
The (long) pin 7 should be soldered to a lead of capacitor C2. It is the lead that is most near pin 1 of IC2. (so the 'lowest' one of both C2-leads if you watch your interface like in the figure above.) *See photo in this same page (step 6)*

Step 4

Make the following connections with some flexible wire:
- pin 6 (74HCT04) to pin 13 (74HCT04)
- pin 1 (74HCT04) to pin 15 (GAL2)
- pin 8 (74HCT04) to hole 1 of the IC3 position (a bit difficult!)
- pin 8 (74HCT04) to pin 19 of 74LS645
- pin 2 (and 3) (74HCT04) to pin 11 (74ALS573 in IC2 position)

Very important! The photos that appears on this article were taken from and old modification, so some connections are not the same.

- pin 14 (74HCT04) to a +5V point, for example pin 20 of IC4

Step 5

Remove the following connection on the print; just interrupt the track by making a scratch in it with a knife or other sharp tool. The track you should interrupt is situated near the tiny hole in the upper right area of the print (near pin 20 of GAL1). You should see something like this:*See photo in the previous page (step 8)*

The place where you should cut is marked with an X.

OK that's it!

Enjoy your working harddisk, CDROM, ... !!!

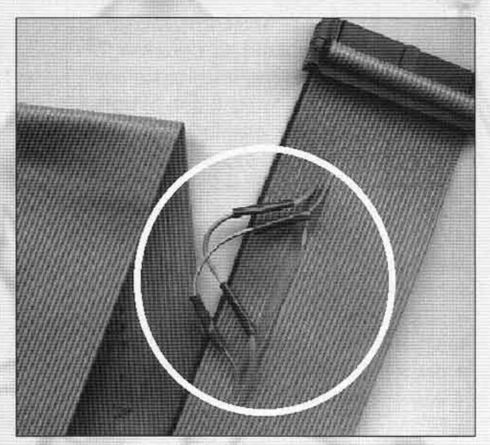
Replacing the disk-drive on a NMS8245

For replacing the original MSX diskdrive of a Philips NMS8245 with one of the actual drives dor PC, you need to effect a joint between the pins of the connector of the computer and the pins of the PC drive. This is because the computer has an ouput of 14 pins and the drive has an input of 34 pins.

Other PC drives haven't more jumpers to set the drive as A: or as B:. In this case you must to invert the cable 6 and 7 for making read the drive as A:. If instead you let the cable as in the figure the drive will be read as B:

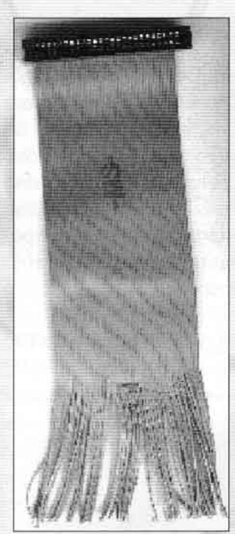
NMS8245 (14 pin)		PC connector (34 pin)
1	INDEX	8
2	DIR	18
3	STEP	20
4	W.DATA	22
5	W.GATE	24
6	DR. SEL 0	10
7	DR. SEL 1	12
8	SIDE SEL	32
9	IN USE	4
10	MOTOR ON	16
11	MASA	to an odd pin of PC drive
12	TRCK 0	26
13	W. PROTECT	28
14	R. DATA	30

■ **Miri Software**
mirisoft@geocities.com



Esta imagen muestra la inversión de los hilos, 10 y 12, con los que cambiar de unidad A: a B:

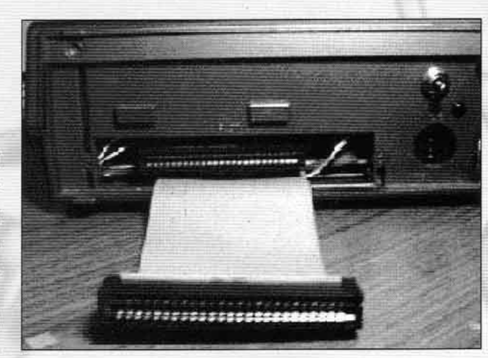
Cómo añadir un tercer slot al NMS8245

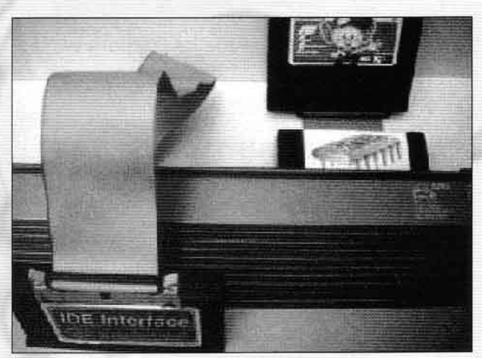


La transformación del NMS8245 para usar un tercer slot 3.1 es una tarea fácil que prácticamente cualquiera puede hacer. Se trata de sacar al exterior un cable plano de 50 hilos con un conector para cartuchos. Con este tercer slot puedes usar el Interface IDE con una ampliación de memoria externa sin problemas.

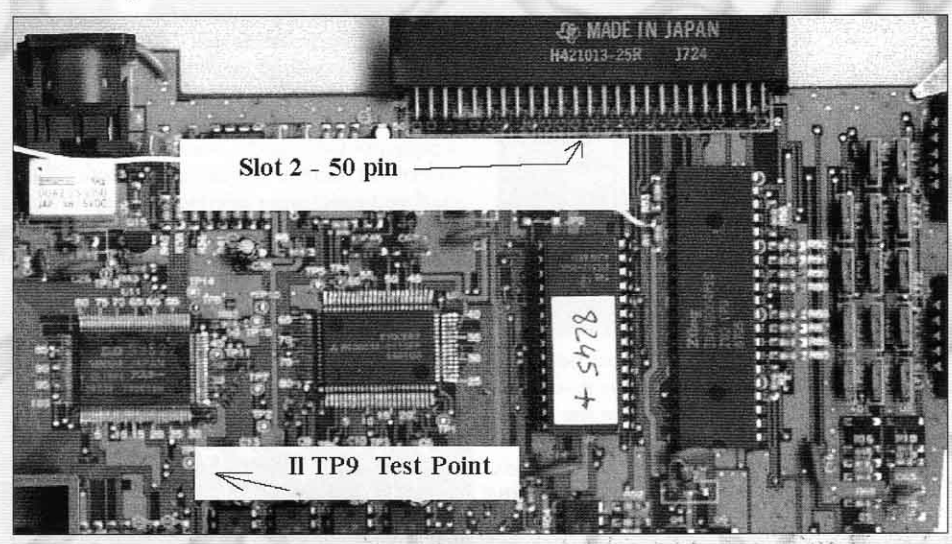
Lo primero que debes hacer es comprar un cable plano de 50 hilos y un conector para el cartucho (50 contactos). En uno de los extreños del cable encajaremos a presión dicho conector, y en el otro pelaremos los 50 hilos para soldarlos al slot 2. Excepto el cable 4 que en vez de soldarlo al pin4 del slot habrá que soldarlo al "Test Point TP9" que está próximo al chip cuadrado S3527 de 100 pins.

■ **Miri Software**
mirisoft@geocities.com





En la foto superior vemos como sale el conector justo por debajo del slot 2. En las puebas se ha probado con éxito la ampliación, funcionando perfectamente con un FM Pac, ampliación externa e Interface IDE. La imagen inferior muestra las dos zonas, slot 2 y punto TP9, donde hay que soldar los 50 hilos del cable plano. Ésta es sin duda, la tarea más difícil, pero con un poco paciencia conseguirás aumentar en 3 slots tu MSX2 NMS845 que es lo importante.



Algunas claves

Bomberman 2
Stage 2: 3459

Shrines of Enigma
4ª: CPIDHCC
5ª: HJLCEHJF
6ª: QWMECFFI
7ª: VEIBEDKS
8ª: CPMCDHPC
9ª: QWQEDFII
10ª: QWREDFJI

En la fase 9, el minotauro se mata saltando y disparándole en el cuerno cuando te va a embestir.

■ **Fernando Ménendez**

Comunicaciones via modem

Protocolos de transmisión de ficheros

¡Hola lectores! Ya estoy otra vez escribiendo un artículo sobre el tema de las comunicaciones. ¡Qué pesao! siempre hablo de lo mismo...

Últimamente he estado trabajando en la implementación del protocolo de transmisión de ficheros ZMODEM en mi programa de comunicaciones COMS6. ¡Ah! aprovecho para deciros que lo he hecho de dominio público y que lo podéis bajar, con fuentes incluidas, de CONECTA2 BBS (93 3598556) y de mi web: http://www.teleline.es/personal/aculla

Mi buen amigo, y además usuario infatigable del sistema bien conocido por algunos, Paco Santos, me pidió en el área de MSX de FidoNet que explicara brevemente las diferencias y ventajas de los protocolos de transmisión de ficheros más comunes. Le respondí y recibí algunas felicitaciones de otros usuarios por la explicación. Así que me he decidido a escribir este artículo.

Antes de nada, explicar para los profanos que para transmitir un fichero por módem es necesario que ambos ordenadores utilicen algún protocolo que garantice la integridad de los datos transmitidos, así como las órdenes de inicio y final de la transmisión.

El primer protocolo que se impuso fue el XMODEM. Éste usa paquetes de 128 bytes de datos más 1 byte de cabecera, 2 para el número de paquete y otro más de checksum. No transmite el nombre del fichero, por lo que el receptor se lo tiene que inventar o saber de antemano qué nombre ponerle. En cuanto a seguridad... decir que es pésima. 1 byte de checksum deja un margen enorme de errores sin detectar. Su eficacia es también muy mala. 4 bytes extra cada 128!!! Además, cuanto más pequeños son los paquetes peor es el rendimiento ya que cada paquete debe de ser confirmado por el receptor para que el emisor siga enviando. Mu malo, mu malo...

No tardaron en salir algunas variantes del XMODEM para mejorarlo un poquito: XMODEM1K (paquetes de 1K), XMODEM-CRC, etc...

Incorporando todas las mejoras que se fueron haciendo, se creó el glorioso YMODEM. Protocolo de altas prestaciones y líder absoluto hasta la llegada del ZMODEM. Éste permite paquetes de 128 y 1024 bytes. El checksum se substituye por un CRC de 16 bits. Se transmite el nombre del fichero, tamaño, fecha de modificación, etc... La variante YMODEM-Batch permite transmitir varios ficheros en una sesión. Su fiabilidad es bastante alta (gracias al CRC) y su rendimiento bastante bueno con paquetes de 1024. Pero se sigue teniendo que confirmar cada paquete. Para redes de flujo confiable (que el hard garantice una transmisión libre de errores) se creó la variante YMODEM-G. Éste pasa de controlar los errores. El emisor envía los paquetes sin esperar las confirmaciones del receptor, por lo que el rendimiento es altísimo. De hecho, ¡es el protocolo más rápido que existe!

Hay algunos protocolos raros como: TLink, SeaLink, etc... que incorporan alguna mejora a lo explicado hasta ahora. Pero no llegaron a hacerse famosos. El hecho de confirmar cada paquete afecta mucho al rendimiento, por lo que alguien se rompió la cabeza y dijo... "¿Por qué confirmar cada paquete si lo normal es que lleguen bien?" ¡Claro! Es mejor hacer lo contrario... ¡avisar sólo cuando llegan mal! solicitando al emisor que reenvíe desde el ultimo paquete que llegó correcto.

Y nació el ZMODEM. Es muy sofisticado, muy muy seguro (CRC de 32bits) y muy eficiente. No se confirman los paquetes correctos (solo los erróneos) y el tamaño del paquete es variable ¡desde 64 bits hasta 8K! Varía el tamaño de los paquetes de forma inteligente, reduciéndolos si hay errores e incrementándolos si no los hay.

De hecho, el ZMODEM elimina el concepto rígido de "PAQUETE". Los paquetes no tienen una estructura fija como: START+ NUM_PKT+ DATOS+ CRC típica del YMODEM. Sino que el flujo de datos es contínuo y el emisor añade unas "secuencias de escape" para indicar al receptor cosas como: fin de paquete, fin de fichero, cambio de tamaño, etc... Esta técnica facilita que el receptor se resincronice en caso de ruido en la línea pero complica un poco las cosas a quien intente implementar este protocolo, bufffff, ya que hay que evitar que los datos contengan alguna de las "secuencias de escape". Justo enviando previamente una secuencia de escape que avisa al receptor de este hecho e invirtiendo el bit 6 de estos bytes malévolos (como diría nuestro amigo Diego Millán...).

Esta es la forma en que normalmente trabaja el ZMODEM aunque, si el emisor lo solicita, se puede forzar al receptor a confirmar todos los paquetes. ¡Pero esto se hace sin interrumpir para nada el flujo de datos! ¿Que cómo? Pues de esta forma: El emisor puede enviar un determinado número de paquetes sin recibir la confirmación. Cuando ese número se excede, el emisor para. Lo normal es que se vayan recibiendo las confirmaciones sin exceder el número de paquetes que se pueden enviar, por lo que el flujo no para nunca. A esta técnica se le llama "protocolo de ventana deslizante". Pero repito que no es la forma más común de trabajar del ZMODEM de hoy en día.

Después del ZMODEM se han inventado algunos protocolos en plan virguería total como el J-módem y el Hydra que permiten transmitir ficheros a la vez que se puede seguir navegando por la BBS, o enviar y recibir ficheros a la vez. Pero esto ya es otra historia...

Espero no haberos aburrido con este articulillo que, sin ser una explicación técnica de ningún protocolo, pretende dar un poco de culturilla de este fascinante mundo de las comunicaciones.

Angel Culla Castany [aculla@usa.net]

El RS232 de Sunrise

He usado durante muchos años la placa RS232 de Mitsubishi que compré a Ramón Ribas, siempre con un resultado excelente, y sin problemas de compatibilidad con ninguno de los programas de comunicaciones existentes para el MSX. Sin embargo, desde que me compré un módem externo de 33,6K baudios, la idea de que el MSX aprovechase todas las prestaciones de mi nuevo módem me seducía mucho. Pero esto implicaba conseguir un nuevo cartucho de comunicaciones ya que la vieja placa de Mitsubishi no funciona a velocidades mayores de 19200, de modo que cuando Sunrise anunció la aparición de un nuevo cartucho con posibilidades de transferencia de hasta 115200 baudios no me lo pensé dos veces y me lo compré.

En el paquete se incluía el cartucho, tipo Konami, un cable de conexión al módem y el programa de comunicaciones Erix, todo esto sin ningún tipo de manual, lo que no deja de ser hasta cierto punto una falta de atención al usuario por parte de Sunrise...

El cartucho no usa ningún tipo de ROM, de modo que puede ser conectado en cualquier slot del ordenador o de un expansor de slots, sin que muestre ningún tipo de incompatibilidad o problema con otros cartuchos.

Las dificultades para un usuario que sea inexperto en el mundillo de las comunicaciones MSX, comienzan cuando intentamos ejecutar el Erix, ya que al carecer de cualquier tipo de documentación es fácil sentirse confundido y desorientado.

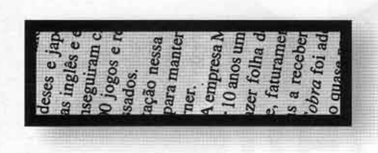
Al ejecutar por primera vez el Erix lo primero que debemos hacer es ejecutar el driver que permita al programa de comunicaciones acceder a la potencia de este nuevo cartucho. El driver nos informa desde el Basic que el cartucho ya es accesible, de modo que podemos volver al DOS y correr la parte principal del programa, y es entonces cuando aparece el primer problema, ya que al menos en la versión del programa que me enviaron aparece un inquietante mensaje, informándote que el fichero Erix.dat está defectuoso. Afortunadamente pude solucionar este incidente gracias a que ya disponía de otra copia del Erix. Una vez ejecutado el programa hay que configurarlo seleccionando las opciones típicas para una conexión a una BBs, es muy importante cambiar la velocidad de conexión a 33k6, así como usar una ramdisk amplia con preferencia incluso a un disco duro, ya que con la nueva velocidad necesitamos un acceso a disco muy rápido, o de lo contrario podemos tener errores en la transferencia de datos..

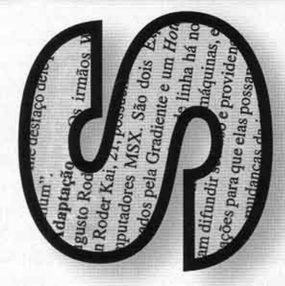
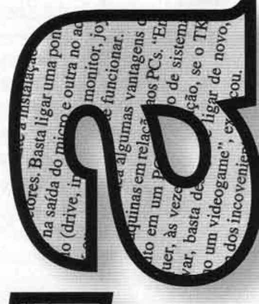
Afortunadamente, para aquellos que el Erix no les atraiga demasiado, pueden usar el excelente Coms6 de Angel Culla, ya que la versión de este programa hecha para el ACCNET funciona perfectamente con el interface de Sunrise, permitiéndote su programa conectar a 33k6 con una BBs con toda la vistosidad de los colores del estándar Ansi, y subir y bajar programas usando el Zmodem (siempre y cuando tengamos en cuenta qué velocidad de transferencia puede soportar nuestra cpu... No es recomendable conectarse a más de 14400 baudios a 3,58, al fin y al cabo un Z80 es un Z80...) De modo que entre el Erix y el Coms6 no hay color, y nunca mejor dicho...

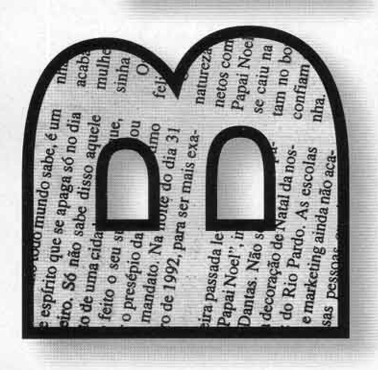
En cuanto a las prestaciones del cartucho, no pueden ser mejores, usando una ramdisk, amplia para el upload y el download, así como un protocolo fiable como el Ymodem B, podemos subir y bajar los ficheros que queramos y a velocidades tan respetables como 33k6 baudios, sin que nos surja el más mínimo problema de pérdida de datos.

Por todas estas ventajas, creo que la adquisición de este cartucho es algo recomendable para todos aquellos usuarios, que sigan accediendo al mundo de las BBS a través de sus MSX y que tengan un módem externo medianamente rápido.

Javier Dorado





En esta ocasión incluimos un triple reportaje con los últimos encuentros celebrados en Río de Janeiro, Brasilia y Jaú. Todas las fotografías que véis aquí corresponden al encuentro de Jaú.

***Fotografías:* Werner A. Roder Kai**

2º Encuentro Carioca de Usuarios de MSX

Por Giovanni R. Nunes, Ricardo Jurczyk Pinheiro y Adriano C. Rodrigues da Cunha ("Los Tres Fudebas")

El segundo encuentro carioca de usuarios de MSX se celebró el 24 de enero, sábado, del pasado año en una de las salas de la Universidade do Estado do Rio de Janeiro/UERJ. Estuvo organizado por Brazilian MSX Crew y contó con la presencia de otros grupos de usuarios locales (Bit At Work y OtherSide) y de fuera del estado(A&L Soft - Goiânia/GO, Microset - Leme/SP e Zilogic - Brasilia/DF). Además, contamos con la presencia de otros usuarios (e incluso no-usuarios) que nos ayudaron en la organización del encuentro. El encuentro se celebró durante todo el fin de semana, incluido el domingo día 25. Aunque el día siguiente lo aprovechamos para llevar a algunos "fudebas" a la playa de Barra da Tijuca...

Brazilian MSX Crew, A&L Soft y Bit At Work

Además de los organizadores, en el stand de BMC estaba también el de A&L Soft y Bit At Work, equipado con dos MSX Turbo R y un MSX2+. En el Turbo ST de Ricardo Jurczyk se mostraron una serie de videos EVA que sorprendieron a todos. En este ordenador también había una MegaRAM Disk de 512Kb (ampliada en el encuentro a 768 con dos módulos de RAM), un cartucho con SCC y un ratón TPX que fue utilizado casi exclusivamente para jugar al Shoot the Flying Windows, un juego para Turbo R realizado por el filandés Nyyrikki. En el TR ST de Giovanni Nunes (con ampliación de 1Mb interna, usando un SIMM de 30 pins) había un cartucho superimposer (genlocker) de ASB perteneciente al personal de OtherSide que conectado a una videocámara Sony sirvió para hacer varios montajes. También se visualizaron varias demos y fotos JPEG del encuentro de Brasilia. El MSX2+ (realmente un Expert transformado con el kit de DDX) lo utilizó Adriano y todos aquellos que desearon mostrar o probar algún programa, y que curiosamente al final del encuentro acabó siendo vendido. Adriano (A&L Soft) se ha especializado en adaptar ciertas aplicaciones y juegos desarrollados en Brasil que por alguna extraña razón sólo funcionan en MSX brasileños, algunos de estos programas: Graphos III y Graphos Pro, el programa de animación EVA (Editor de Vinhetas Animadas), y especialmente el juego Zorax (Discovery, 1991) que finalmente podrá ser conocido –y también evitado– por todos. Mostró una versión corregida del Double Dragon II que evita la multicarga continua (bastante común en los juegos adaptados de Spectrum), y la versión 1.0 del ExecROM, que utiliza la MegaRam para cargar los archivos ROM de juegos como Nemesis, Quarth, Xevious, y otros muchos megaroms.


Jugando al "Snafu" en la red formada por 4 ordenadores MSX


El encuentro de Jaú tuvo lugar en el Departamento de Medio Ambiente

OtherSide MSX Club

Formado por Ademir Jorge, Luiz Eduardo, nuevamente por Márcio y anteriormente conocido como Clube Inovação. Montaron un stand donde vendieron su fanzine MSX Force, que incluía un suplemento en disco (opcional), Food for Your MSX. También había en exposición una serie de revistas nacionales y extranjeras.

Microset

Edison Pires llevó también su Turbo R ST (con 512Kb de RAM) equipado con RS232 (Gradiente), cartucho SCC, MegaSCSI (CIEL), Mini-expansor de slots de CIEL y ratón Philips. En la otra punta del MegaSCSI estaba un disco duro SCSI de 2.4 Gb montado en una caja que anteriormente debió ser de una disquetera 5 1/4".

Llevó bastantes manuales técnicos, del Z180, Z380, V9938, V9958, OPL4, etc... y una edición de su libro MSX Top Secret. Aprovechó el encuentro para intercambiar algunas ideas de su Projeto Omega.

Zilogic MSX Club

Representado por Delavy y por Leonard, llevaron el famoso ST de Norberto, (un Turbo R con reloj de 33Mhz), además de un Moonsound y un Philips Music Module (MSX-Audio). También llevaron un digitalizador Sony HBI-V1 usado al final del encuentro para crear algunas animaciones EVA, que al final quedaron en el ordenador de Edison, y fueron recuperadas posteriormente en el Encontro Nacional en Brasília, en julio.

Pero lo que más destacado fue el prototipo de MSX equipado con un microprocesador Z180 y montado dentro de una carcasa de Sega Mega Drive (o Sega Genesis, como queráis) corriendo a 21Mhz y que consiguió alcanzar los 4.2 Mips (millones de instrucciones por segundo). Leonard también llevó varias piezas de su colección: una PC Engine, algunos cartuchos (como Salamander, Gradius, etc...) y CDs (Xak, etc...) que por algún momento dejaron desligadas del MSX a algunas personas.

Leonard también aprovechó su estancia para ofrecer un servicio de reparación: el TV/monitor P&B de Giovanni, realizó ampliaciones de RAM, adaptó la señal de video de los ordenadores de Ricardo Jurczyk y Charles Young a PAL-M, y casi al cierre del encuentro reparó una disquetera de un Expert DD Plus perteneciente a una señora de Teresópolis (ciudad situada aproximadamente a 2 horas de Rio) que fue al encuentro sabiendo que allí habría alguien que podría reparar su disquetera.

MSX Brazilian Team - MBT

MSX Brazilian Team quedó — como sucedió el año pasado — de enviar algún material para la venta y exposición, pero debido a un problema con la empresa de transporte, acabó llegando el día 26...

Ricardo Bittencourt (o RicBit)

Además de varias revistas japonesas, brasileñas y españolas, ... RicBit llevó su proyecto BrMSX (léase birimixi), que es un emulador de MSX 1 desarrollado totalmente en ensamblador de 80386, con optimizaciones especiales para Pentium. Así, pues, BrMSX funciona exclusivamente en IBM-PCs. Desgraciadamente, debido a un imprevisto ocurrido en su notebook (simplemente mostraba el mensaje DEAD BATERY, incluso estando conectado a la corriente) no pudo mostrar su funcionamiento. Otro de sus proyectos fue RBCC 1.4, un compilador C compatible con la especificación del ANSI C y un visualizador PCX.


Una de las reuniones de descanso en el Bar do Vinicios: Sony, Luciano Sturaro, Weber y Werner, Adriano, Daniel Caetano y Ademir Carchano

Walter Bernardo Nunes "O Marujo"

Llegado directamente desde el "frío" de Rio Grande do Sul, Marujo llevó una colección de programas desarrollados por él mismo y algunos proyectos interesantes de hardware, como un letrero luminoso, un sistema de Chat para MSX (hasta 5 ordenadores conectados en red a través del puerto del joystick) que no pudieron estar terminados para el día del encuentro. Pero sí logró terminar otro, que además resultó muy entretenido, y que resultó ser dos coches radio-control dirigidos por el MSX a través del puerto de la impresora. Quien sabe si en el próximo encuentro hacemos un rally, cada uno con MSX... o una competición con cada MSX controlando un pequeño ejército...



Edison Moares con su MSX TurboR GT

En la parte de software, el programa que llamó la atención fue la adaptación del emulador de ZX Spectrum del COMPAC Corp. (Chile), funcionando ahora en un MSX 1. También mostró una actualización de su programa READWAV.COM, que sirve para reproducir archivos WAV a través del PSG en MSX 1. En esta actualización, corrigió el sincronismo e implementó un algoritmo de compresión que permite cargar archivos WAV de hasta 100 Kb sin necesidad de usar una ampliación de memoria, solamente los 64Kb de RAM. Interesante ¿no? Mientras probábamos este programa ocurrió uno de los momentos más divertidos del encuentro. Entre los ficheros WAV que estaban probando Marujo y Adriano, se encontraba el Microsoft Sound,esa musiquilla que suena cuando se inicializa Windows 95. Nada más sonar tanto Marujo como Adriano pudieron ver las caras de varios usuarios buscando donde se encontraba un PC, pero el más simpático fue André Delavy que indagaba: "¿Quien ha traido un PC?"

Agradecimentos y reclamaciones

A Cesar Cardoso (MSX Studies) que quedó de hablar (sin duda, una ardua tarea) sobre el MLDP.

A Maclei Tozzato que consiguió un espacio de divulgación el Jornal O DIA.

A Hugo que ayudó prestando un TV.

A Charles Young que ofreció su Turbo-R y Music Module para desmostraciones de los usuarios.

Al equipo de Jornal O DIA por haber cedido un espacio en el Caderno de Informática para hablar del encuentro. Una actitud mucho más profesional que la tomada por otro diario carioca que además dice ser serio.

Al padre de Ricardo Jurczyk que nos ayudó colocando y desmontando toda la parafernalia. Agradecimientos también para quien montó las extensiones, y aprovechando la oportunidad, al padre de Giovani que consiguió un par de camas para hacer más confortable la estancia de Marujo y Edison.

A todos aquellos que participaron en el encuentro y ayudaron de forma alguna con la organización del mismo.

A Leonard que gentilmente arregló el Expert DD Plus de aquella señora de Teresópolis que llegó en el último momento al encuentro.

A la UERJ por haber cedido la sala.

Y a todos aquellos que decidieron cambiar un sábado soleado por un encuentro de MSX. Gracias a todos.

Y un tirón de orejas

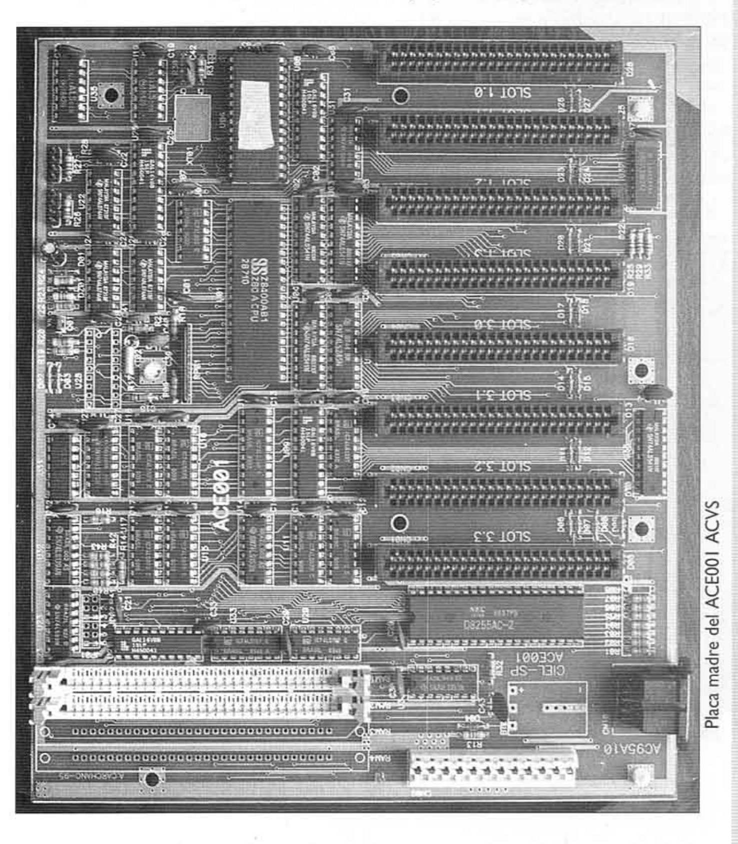
A los funcionarios de la UERJ por quitar el suministro eléctrico al final del encuentro.

A la administración de la UERJ por la confusión en los horarios del uso de la sala.

A Dal Poz que una vez más no asistió a un encuentro de MSX, y lo peor: no consiguió inventar ninguna disculpa original.

A Ana que había prometido ir y no dio la cara.

A todos aquellos que dijeron que irían y que al final no asistieron. ■



Placa madre del ACE001 ACVS

Tercer encuentro nacional de usuarios MSX en Brasilia

25 y 26 de Julio de 1998

Por Giovanni R. Nunes, Ricardo Jurczyk Pinheiro y Adriano C. Rodrigues da Cunha ("Los Tres Fudebas")

El tercer encuentro nacional de usuarios MSX tuvo lugar los días 25 y 26 de Julio de 1998 en el local de siempre (Espaço Cultural 508 Sul) de 10 a 19 horas. Nuevamente muchos usuarios no pudieron asistir, unos por motivos de salud, otros por motivos de trabajo y otros por vagancia... Parece que para estos últimos el MSX no es algo muy importante, de lo contrario que salgan al frente y juren con los pies juntos que son MSX zeiros. ¿Hacer el qué, si ellos no entienden que ser MSXzeiro no es simplemente colocar un "MSX Forever" al final de sus e-mails? Pero una vez más, como siempre, tuvimos una buena presencia de los participantes de la MSX BRoadcast List (más conocida como MSXBR-L, que es una lista de correo electrónico en Brasil) y de los MSXzeiros de Brasilia. Abajo sigue una relación de los grupos que estuvieron presentes:



Almorzando en el restaurante, durante el segundo día en Jaú

- Brazilian MSX Crew
- CIEL
- MicroSet
- MSX Brazilian Team - MBT
- Zilogic MSXClub

Y algunos usuarios más, no afiliados a ningún grupo.

Desgraciadamente las sesiones de Anime programadas por **BaC (Brasil Anime Club)** se quedaron sólo en una promesa. En realidad, en todos los encuentros de MSX siempre hacemos la promesa de mostrar una serie de animes y nunca lo cumplimos. Promesas aparte, aprovechamos este 'agujero' en el horario para charlar sobre MSX, lo que acaba siendo más provechoso que quedar mirando la TV.

BRAZILIAN MSX CREW (incluyendo Bit At Work y A&L Software)

Este año, los "tres mosqueteros" (Athos, Porthos y Aramis... no! **Ricardo Jurczyk Pinheiro, Giovanni R. Nunes e Adriano Cunha** – socios, fundadores, 'fudebas', etc... de los grupos mencionados arriba) llevaron ordenadores al contrario que el año pasado. Puesto que en 1997 no llevamos ningún ordenador (tantos motivos...) en esta ocasión llevamos dos Turbo R, además de MegaSCSI, unidades Zip, HBI-V1 digitizer, además de otro material para vender: una unidad de disco 3.5" y un disco con documentación técnica recopilado por Ricardo Jurczyk (Nota: si alguien todavía lo quiere, tenemos algunos en stock al precio de R$ 3, más envío).

Sin duda, una de las cosas que más llamó la atención, fue el conjunto Turbo R con MegaSCSI y HBI-V1, en el que nos divertirnos con el **ESE Authoring System (EVA)**, una de las muchas utilidades que forman parte del paquete de programas incluidos en el MegaSCSI. Con el EVA se puede grabar y después visualizar (¡obvio!) secuencias digitalizadas de video con la ayuda del Sony HBI-V1 (cartucho de digitalización de imágenes comercializado por Sony junto con sus MSX2+ en 1989), MegaSCSI y del circuito PCM de los



L. Sturaro, E. Azedo, A.Camargo, D. Caetano, Sony y Edison



Uno de los momentos del sorteo de productos

TurboR. Los videos generados tienen una frecuencia de 12 fps (fotogramas por segundo) con una resolución de 160x106 en Screen 12 (19268 colores). Como nada es perfecto en este mundo, un archivo EVA solamente puede ser visualizado en un Turbo R equipado con MegaSCSI, además de un dispositivo de almacenamiento con una tasa de transferencia alta (padrón SCSI-2, por lo menos), como un HD, Zip, CDROM...

Algunos también quedaron impresionados con el MSX-View, la interfaz gráfica GUI del MSX TurboR, tanto en su versión 1.0 (traducida del japonés al inglés por Ricardo Suzuki) como en la 1.2.1 (parcialmente traducida y grabada en la ROM de los TurboR GT). Fueron mostrados, además del MSX View propiamente dicho, algunos recursos del mismo, como el PageBook, por ejemplo. También probamos varios programas, demos, tocamos varias música MOD (gracias al ModPlay de Xelasoft -algunos quería estar escuchando Kraftwerk durante toda la tarde...–), etc.

MicroSet

En esta ocasión **Edison Antônio Pires de Moraes** estuvo presente en el encuentro. El año pasado no había asistido por problemas de salud. Llevó algunas copias de su libro **MSX Top Secret**, ahora en su versión 1.1, a R$ 18,00. También vimos su Turbo R (que él compró nuevo -ah, que envidia, ya que todos nosotros compramos los nuestros usados...–) con disco duro (un SCSI-2 de 2,2 Gb), Zip (cedido por BMC) y CD ROM (cedido por Leonard, de Zilogic), todo funcionando al mismo tiempo.

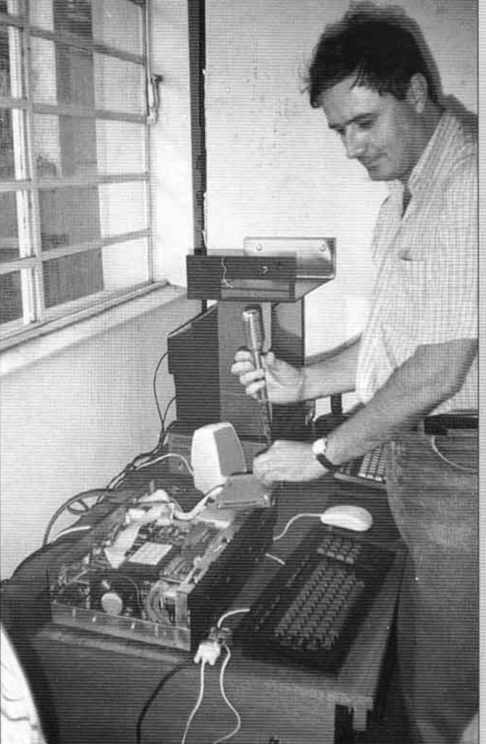
En cuanto al **Proyecto Omega**, Edison continúa con algunos problemas: falta de dinero (gastó inutilmente casi R$ 400 en chips que no van a servir), aislamiento (él es el único MSXzeiro en su ciudad, Leme/SP, no confundáis con el barrio de Leme en Rio de Janeiro), falta de acceso a Internet, y otros contratiempos. Pero el continúa firme, estudiando e investigando el uso de otros procesadores de video y/o multimedia (como el TriMedia de Philips) y sonido en el Omega. Pero todavía no dispone de un prototipo en funcionamiento. Esperamos que para MSXRio'99 al menos pueda mostrarnos una placa de pruebas.



Edison y Luciano jugando el red al F1 Spirit 3D Special

MSX Brazilian Team (MBT)

En esta ocasión, quien estuvo presente "en espíritu" fue el grupo MBT. **Marco Heidtmann** no pudo asistir motivos familiares. Y como de los miembros del MBT e´es el único que sale de Belém para asistir a algún encuentro... Bien, digamos que su querida esposa fue decisiva en ese momento. Y además, ya se celebrarán más encuentros de MSX en Brasil... Al menos, MBT envió sus inmensas cajas de productos, que quedaron a cargo de Zilogic. Entre las novedades estaba el Sonyc de Analogy (por cierto, un juego excelente), The Lost World de Umax (la calidad es impresionante, desde el manual hasta el acabo en general), revistas Hnostar (principalmente el número 41, que despertó un gran interés debido al CD ROM anexo, por algo más de 5 R$ (a propósito, para quien compró el CD: ¿ustedes no encuentran muy extraño colocar a un hombre en la portada? Yo preferiría una mujer...), la SD-Mesxes 11 y la ICM-Magazine (Italia).


Ademir Carchano abriendo su interface MegaSCSI ACVS

ZILOGIC MSX CLUB

Como son los organizadores y, **Zilogic** tenía tres stands, con cosas diferentes en cada uno. Si bien, el tercero era en realidad el stand de MBT del que eran responsables.

El **FreeSoft Computer** (FSC), atacó nuevamente este año. El FSC es un PC (el año pasado era un 486DLC, este año no sabemos ni preguntamos) con HD y CD-ROM, repleto de programas de dominio público y shareware para MSX. Este año el FreeSoft Computer no fue tan solicitado como el año pasado, probablemente debido a que los usuarios de emuladores están más interesados en ROMs para emuladores de SNES o MegaDrive que para MSX... Pero despertó cierto interés a algunos, que miraban espantados y se preguntaban "¿Y qué hace este PC aquí?". Pero el FSC no fue el único PC del encuentro, ya que Daniel Caetano también llevó otro al encuentro para poder usar el disco duro, que todavía lo tiene sin conectar al MSX.

Con algunas pequeñas modificaciones, André Delavy presentó nuevamente su proyecto particular (entre tantos otros), un MSX con procesador Z180, más nuevo y rápido que el conocido Z80. Corre a 14Mhz y es 99% compatible con el Z80.

El prototipo se puso en funcionamiento para que todos lo viesen, y según informaciones alcanzó la marca de 5 MIPS (millones de instrucciones por segundo). Además de esto, está el ZGA, un conversor que permitirá usar monitores SVGA de PC en el MSX. Todavía está en fase de pruebas. Según Delavy, el ZGA funciona sin problemas con monitores VGA.

En cuanto a software, una vez más estaba del ZGrapher. También debería haberse presentado el fanzine de Zilogic, pero tristemente se estropeó el disco duro donde estaba almacenado, listo para ser impreso. Afortunadamente él tenía una copia de seguridad, pero como siempre, no estaba del todo actualizada. Hablando de desgracias, una nota triste fue el hecho de que Norberto fue asaltado y el ladrón se llevó su Moonsound y Music Module. ¿Pero qué va a hacer el ladrón con cartuchos de MSX? Como mucho le sacará R$ 50 o acabará por tirarlos a la basura.

Werner Roder Kai probando las gafas 3D de Daniel Jorge Caetano

CIEL

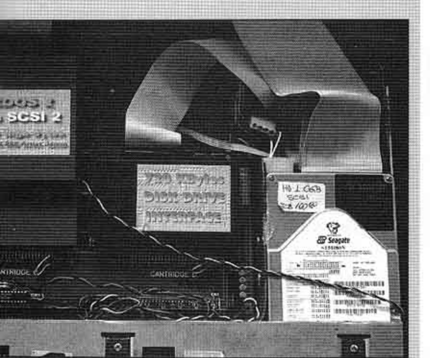
Ademir Carchano es una persona muy conocida en el medio MSXzeiro. Gracias a él surgieron mushos de los productos fabricados en Brasil, como la MegaRAM, el kit de transformación MSX2/2+, la MegaSCSi (versión brasileña, a partir del modelo japonés, etc). Con muchos proyectos, y a pesar de haber sido copiado por algunas empresas, Ademir es un luchador, por haber aguantado hasta aquí, sin tener la menor voluntad de abandonar el MSX, cosa que para él es un hobby, un placer.

Este año Ademir vino cargado de cosas. Aprovechamos para charlar con él de muchas cosas, además de escuchar su infinidad de anécdotas e historias, como la creación del Expert, MSX fabricado por Gradiente, en realidad, una copia del National CF-3000.

En cuanto a equipos, él trajo un JVC HC-95, uno de sus modelos de colección. Una particularidad de este modelo japonés es que se trata de un modelo especialmente desarrollado para videoproducción. Es un modelo que viene equipado con dos disqueteras, puerto serie RS-232C, digitalizador de video y superimposición. Además del HC-95, Carchano también llevó un monitor japonés RGB, fabricado por Sharp para los ordenadores X68000 (una línea de ordenadores equipados con procesador Motorola 68000 lanzados en Japón), además de algunos Expert. También pudimos ver la primera versión de una placa de un MSX corriendo con el procesador Z380, aunque por culpa de un hilo suelto, no pudimos ver nada más que la placa...

Hablemos de otras novedades: Carchano levó su nueva placa de Expert. Se trata de una versión mejorada de la placa madre del Expert. Su gran ventaja es que ya se trata de una placa madre de MSX2/2+ y no de una serie de placas añadidas a la placa original (quien ya vio un Expert transformado a MSx2/2+ sabe de lo que le hablo). Se sacan algunos componentes que puedan ser de utilidad (PSG, PPI, VDP...) de un Expert y se montan en la


Almuerzo del tercer día en el restaurante



Detalle de los cartuchos insertados en los slots internos

nueva placa, que además incorpora unos zócalos para memoria SIMM de 30 contactos (se pueden instalar hasta 4 Mb de memoria), con un Z84C100 a 7 Mhz, etc. En cuanto al proyecto ACE, éste es una placa madre concebida para ser montada en las torres de PC, posee 4 zócalos para SIMMs de 30 pines, 8 slots (son los slots 1 y 2 expandidos), Z80 corriendo a 10 Mhz y es totalmente modular: en un slot colocamos una tarjeta de video, otra para audio, otra para entrada/salida (controlando disqueteras, puerto serie, etc). Sin duda, se trata de uno de los proyectos más interesantes y más concretos para hacerse con un nuevo MSX. Claro, se semeja al proyecto MMSX de Leonardo Padial, del cual ya tiene prototipos corriendo en España. Mas la concepción de uno no invalida la creación de otro. Sabemos que aún viene equipado con el Z80 "viejo de guerra", pero el hecho de tener una nueva versión funcionando a 10Mhz es una gran mejora en cuanto a velocidad.

Hablemos de cosas más pequeñas, como el AdMouse. Se trata de un adaptador de ratones serie de PC para MSX2/2+/TR. Su tamaño es el de una caja de cerillas, y se conecta al puerto del joystick del MSX. Su ventaja es que también puede ser usado como joystick. También estaba la MegaSCSI brasileña, el mini-expansor de slots y una nueva controladora (super-drive) para disqueteras.

Ayudando a Ademir, estaba el amigo Daniel Caetano (apellidado por todos nosotros como Daniel Carchano, Carchaninho, Carchano Jr., etc...) que llevó su super incrementado MSX2+. Además de la nueva placa madre, colocó una fuente de alimentación de 350w y unidad de disco en la caja. Debajo de la unidad instaló un disco SCSI de 1,2 Gb y el interface MegaSCSI. También mostró unas gafas 3D conectadas al Expert (el conector está soldado a los pines del V99x8) con el que se consigue un efecto 3D en la visualización de imágenes. Ademir Carchano prometió facilitar el esquema del circuito para los posibles interesados.

Durante el domingo mostramos algunos proyectos personales y algunos otros, como el 2MSX del filandés Nyyrikki (sólo Turbo R). Estuvimos charlando y discutiendo sobre el futuro de nuestra plataforma.

El encuentro fue un éxito, como siempre resultó divertido y esperamos que el próximo año asista más usuarios de Brasil, y que André Delavy no esté tan sobrecargado como este año (¿oyeron Leonard y Norberto?). Y para aquellos que no asistieron, no saben lo que se perdieron, siempre es bueno sentarse con los amigos y echar 72 horas hablando de MSX. ■

MSX JAU 98+

II Encuentro de Usuarios de MSX en el Interior Paulista.

Por Werner A. Roder Kai

El éxito obtenido en el primer encuentro de Jaú fue el principal motivo para organizar un nuevo encuentro el mismo año, apenas unos meses después.

El edificio donde se encuentra el Departamento de Medio Ambiente y Recursos Naturales (DMARN) fue nuevamente cedido por Jose Braga Jr. como espacio para la celebración del encuentro. El día anterior, el personal de Jaú limpió las salas y preparó las mesas y extensiones eléctricas, dejando totalmente acondicionado el local para recibir a los participantes.

Primer día - Sábado, 31 de oct.

La mayor parte de los participantes llegaron al local por la mañana, alrededor de las 11:00h. Gracias a un cuidado especial en la organización, no faltaron mesas, monitores ni tomas, por lo que todos los equipos pudieron ser montados. Después de un rápido almuerzo en el bar de al lado, con continúa con los precios bajos y sandwiches enormes, fuimos a instalarnos nuevamente al Hotel Central, llevando nuestras maletas. Casualmente, a Adriano Cunha le volvió a tocar el mismo cuarto de la vez pasada. El encuentro realmente comenzó por la tarde, al son de la música tocada por los MSX. Conocimos a un nuevo usuario de Jaú, Eduardo Azedo, que también es un feliz poseedor de una placa 2+ Turbo de ACVS.

A los que gustaba la lectura, se quedaron hojeando las revistas enviadas por MBT (Hnostar e ICM) y también el fanzine MSX Force 3. Yo quedé mostrando las demos del grupo Lieves!Tuore, impresionantes por correr todas en simples MSX1 con 64Kb de Ram y espléndida música para PSG.

Muchos juegos, como Pentaro Odissey, Akin Pumpkin Adventure 3 y Arklight. Be-Bop Bout llamó la atención por la música y por los gráficos, principalmente por el tamaño de los personajes, pero todos quedaron un poco desanimados por la falta de jugabilidad. Si los luchadores fuesen manejados como en Fighters Ragnarok Promo, sería un éxito de ventas. Weber Kai mostró el final del juego SD Snatcher de Konami.

Pero sin lugar a dudas, la gran sensación del encuentro fue el juego Sonyc, pero la única copia existente era de Daniel Caetano. Todos querían comprar una copia.



Expert 2+ DDX y MSX 2 JVC (con digitalizador y superimposición)

Muchos pudieron tener el primer contacto con el Interface IDE de Sunrise conectado a un HD y CDROM, y también con la MegaSCSI de Ademir Carchano. Algo interesante fue notar como resulta práctico y funcional el uso de un ambiente gráfico para acceder a los programas en el disco duro. Ademir también mostró su adaptador para ratón de PC y su interface rápida para dos unidades que soportan trabajar en modo Turbo (7 Mhz)



Sony Firmino dos Santos con el video del "The Castle Excellent"

También había una cámara VHS que fue utilizada para grabar algunos momentos del encuentro. Con ella se creó un video EVA con todos los participantes.

A las 21:00h cenamos un sandwich en el bar, sin dejar de hablar del MSX. Regresamos al DMARN donde permanecimos hasta las 2:00 de la madrugada. Saliendo, paramos en el "Bar do Vinicius", donde tomamos algo para refrescar la garganta (siempre hablando de MSX...), y finalmente regresamos al hotel a eso de las 4 de la madrugada. La noche estaba muy agradable.

Segundo día - Dom., 1 de nov.

Comenzamos los preparativos para intentar un chat con otros usuarios y la transmisión de imágenes a través de Internet. Edison Moares, que tenía su TurboR conectado a un módem US-Robotics 14400 nos mostró como efectuar una conexión y utilizar los servicios del BBS Mandic, en tanto Adriano Cunha probaba los programas y los procedimientos enviados por Giovanni Nunes elaborados especialmente para la transmisión del evento.



MSX Turbo-R FSA1-GT de Jose P. Rafanelli con IDE+HD+CD con HBI-V1 y cámara de video

Mas un hecho inesperado impedió la realización del chat y la transmisión de las imágenes. El acceso estaba muy congestionado y la calidad de la linea telefónica no permitía más de unos minutos de conexión. Las pruebas llevaron varias horas y decidimos que transmitiríamos apenas algunas imágenes digitalizadas cada media hora y solamente al día siguiente.

Ademir conectó su MSX 2 de JVC con superimpose y quedé imaginando lo bueno que sería tener un MSX como aquel... Los que aún no lo conocían, pudieron ver el MUST (Music Station), un replayer de archivos WVZ (WAV mono de 11Khz convertido para 4 bits), programa y formato creados por Ricardo Bittencourt para MSX1 con Megaram de 256 Kb.

Como estábamos trasteando bastante con la cámara y el digitalizador, Ademir decidió mostrar como se hacían las imágenes 3D que eran visualizadas con las gafas 3D de Daniel Caetano (adaptado de Sega Master System por el propio Ademir). Daniel mostró su emulador de PC para MSX, el "fPC" que provocó muchas risas. Para los que continuaban jugando, había modelos de joysticks adaptados, entre ellos uno de Nintendo 64 u otro de la Sega Master System.

En esta ocasión almorzamos en un restaurante que vendía comida por quilo, un lugar muy agradable. La mayor parte de la tarde los usuarios la pasaron programando y estudiando diversos tipos de rutinas. Ademir es-


Durante los días del encuentro en Jaú, los bares y restaurantes fueron otro lugar de encuentro para seguir charlando sobre el MSX

tuvo estudiando las rutinas del mouse, para intentar mejorar el proyecto de su adaptador.

Yo estuve montando cuatro cables JoyNet para una demostración del juego "Snafu" con 4 ordenadores en red. Esta nueva versión del juego la realizó Weber Kai especialmente para el encuentro.Aprovechando el cableado, se disputaron también algunas competiciones con el F1 Spirit 3D en "battle mode".

Volvimos a cenar sandwiches en el bar de al lado, continuando hablando de MSX durante todo el tiempo. No imagino lo que debe haber pensado el personal del bar... Durante la noche nos sentamos a discutir sobre el futuro del sistema. Ademir habló sobre el proyecto de su nuevo ordenador enfocado a educación, que debe aprovechar todas las buenas características del MSX pero eliminar sus problemas y limitaciones. ¿Será totalmente compatible o tendremos que usar algún tipo de emulador para ejecutar nuestros juegos? La respuesta está en manos de Ademir...

Poco después de las 00:00h recibíamos la visita de Demilson Quintao que propone la utilización de simples MSX1 como terminales de Radio-Packet, sistema que permite el acceso prácticamente gratuito a Internet a través de ondas de radio, que aprovecharía la modulación FSK en 1200 y 2400 baudios ya existente en la interfaz de casete. Eso desencadenaría una tremenda búsqueda de MSX por parte de radioaficionados de todo el país.

Ese día cerramos el local alrededor de las 01:30 h y paramos nuevamente en el "Bar do Vinicius". En esta ocasión estábamos más cansados y regresamos al hotel más temprano, a eso de las 03:00h.

Tercer día - Lunes, 2 de nov.

Nuevamente nos reuníamos todos a las 9 de la mañana. Después de tomar un café nos dirigimos al DMARN. Poco después recibimos la visita de Sony Santos, a quien no veíamos desde el encuentro de Sampa, hacía más de un año. En esta ocasión había un videocasete disponible, y Sony pudo mostrarnos una cinta de 4 horas de duración donde se mostraba la solución completa (de inicio a fin) del juego "The Castle Excellent". Todos pudimos recordar algunos quebraderos de cabeza que nos mantuvieron atascados durante días o semanas. Y aquellos que no tuvieron ocasión de terminar el juego pudieron ver el final del mismo.

Adriano Apoloni, de apenas 13 años de edad, nos presentó un disco con varios trucos de juegos en formato diskmagazine, hecho totalmente en Basic con algunas animaciones y efectos. Nada mal para quien tiene contacto con el sistema poco menos de seis meses. Luciano Sturaro presentó una interfaz gráfica para la reproducción de músicas en formato "MBM" en Basic. El programa muestra un panel que puede ser controlado por el ratón y que muestra el tiempo de la música que está siendo tocada.

Prototipo de MSX 2+ a 18 MHz con Z380 y DSP hecho por Ademir Carchano

Volvimos al mismo restaurante para el último almuerzo, que fue todavía más "fudeba" y divertido que el anterior. Durante la tarde los negocios se fueron cerrando (ventas, compras, cambios) y todos comenzaron a guardar sus pertenencias. Ademir quedó asombrado con el contenido técnico del libro "MSX Top Secret" de Edison y hasta compró un ejemplar.

A eso de las 16:00h se realizó el tradicional sorteo de productos entre los participantes, y a partir de ahí comenzaron las despedidas. A eso de las 18:00, los que todavía quedábamos fuimos hasta el "Bar do Vinicius" para una última confraternización, y finalmente a las 19:00h ya estábamos todos camino a casa.

Divulgación

Jose Rafanelli consiguió la publicación de un articulo sobre MSX en el diario local el día anterior al encuentro. A pesar de todos nuestros esfuerzos y gastos con el envío de emails, faxes y llamadas a cuatro diarios y cuatro emisoras de TV, en esta ocasión no conseguimos contar con la presencia de ningún reportero en el evento, posiblemente por coincidir con un día festivo, Día de Difuntos.

Conclusión

Un encuentro de MSX siempre vale la pena, e pesar de que a él acudan 3 o 5 personas. En nuestro caso, quedamos muy satisfechos, pues conseguimos mantener el número de usuarios presentes (unas 18 personas en total) más dos o tres que ya no usan el MSX, sin cobrar absolutamente nada a visitantes o expositores.

En cuanto a hardware, el evento fue rico, pues todos pudieron ver y comparar los interfaces IDE y MegaSCSI con disco duro, CD y Zip. Además de probar los desarrollos de Ademir, como la placa 2+Turbo, el adaptador de mouse, y la interfaz de disquetera turbo que permite formatear un disco de 720Kb en sólo 30 segundos a 7 Mhz. Ademir vendió algunos periféricos y tomó nota de algunos pedidos. En cuando a software, faltaban faltaban novedades puestas a la venta, en parte debido a un descuido de MBT. De haber diez copias del Sonyc se hubiesen vendido todas. Mismo así, todos pudieron ver los lanzamientos y copiar bastante shareware como promos de diversos juegos y las demos del grupo L!T.

En lo que respecta a publicaciones, Edison Moares vendió todos los ejemplares de su libro MSX Top Secret. El fanzine MSX Force no tuvo tanta suerte, vendiendo apenas cinco ejemplares. Sentimos también la falta de ejemplares de revistas como Hnostar, SD Mesxes y MSX World Magazine...

Echamos en falta la presencia de personas como Claudio Kawata o la del profesor Pierluigi Piazzi, que no pudieron asistir por problemas de salud. Pero es imperdonable la ausencia de usuarios que residen a menos de tres horas de viaje en coche de la ciudad de Jaú y no dieron ningún motivo para no poder ir al menos uno de los tres días que duró el encuentro.

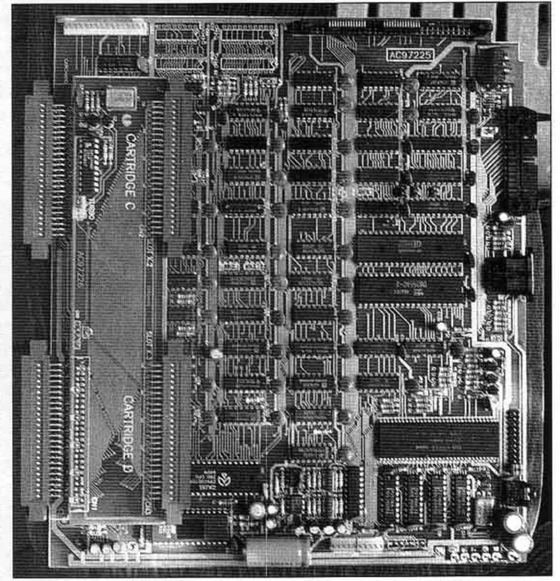
Quien ya participó en un encuentro de MSX sabe lo divertido que resulta, y lo importante que es para nuestro querido sistema. Por eso, desde aquí hago un llamamiento a todos aquellos que nunca han ido a un encuentro, para que procuren enterarse de cuando serán organizados los próximos encuentros y se preparen para dar por lo menos una pequeña contribución, con su presencia, para la supervivencia del sistema MSX.

Agradecimientos

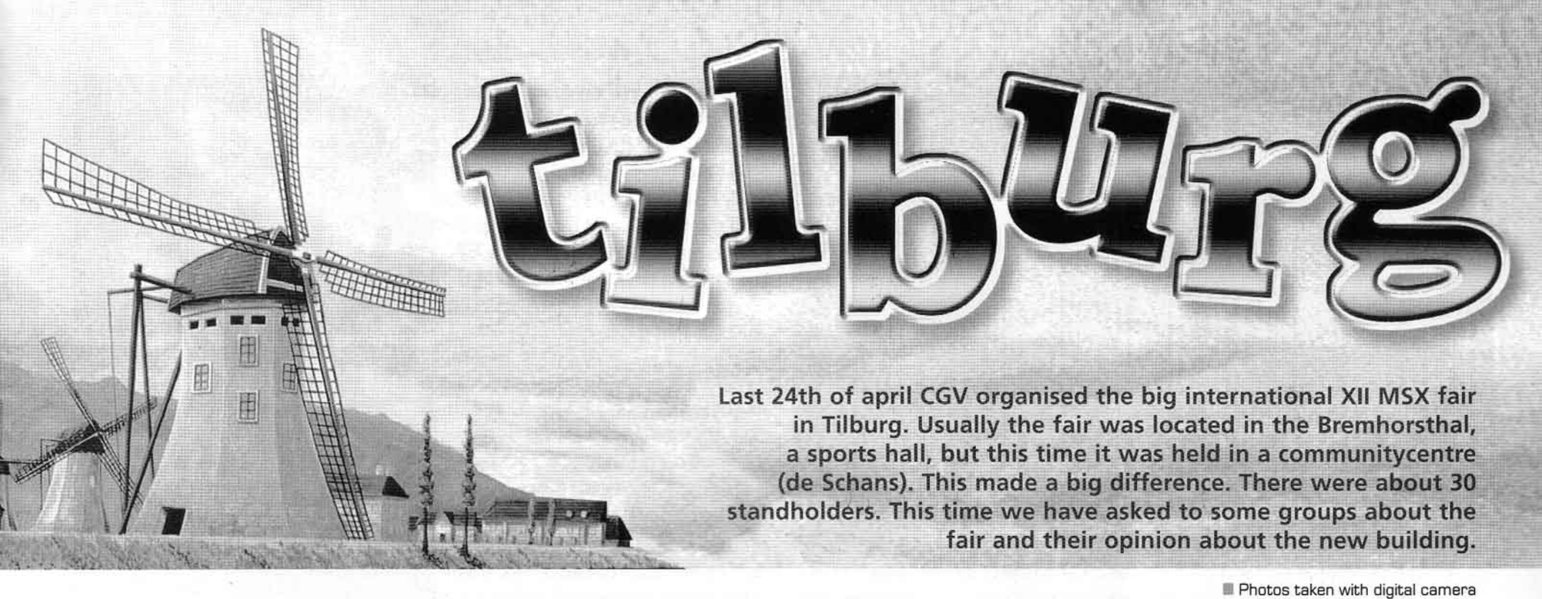
Un agradecimiento especial va para el sociólogo Jose Braga Jr., Director del Departamento de Medio Ambiente y Recursos Naturales de la ciudad de Jaú, quien trabaja con ordenadores MSX en su casa y profesionalmente, que cedió gratuitamente el local donde se realizó el encuentro. También al diario "O Comercio do Jahu" que publicó una reseña en primera página y un artículo divulgando el evento el viernes 30 de octubre de 1998.

Y a todos aquellos que nos apoyaron y asistieron. Esperamos que el próximo sea mucho mejor, con más usuarios, nuevos lanzamientos de soft y hard, ordenadores, cartuchos, publicaciones... con precios asequibles para todos.

¡Buena suerte a todos y hasta el próximo encuentro! ■



Placa Expert 2+Turbo ACVS con FM y 1Mb comprada por Werner Kai



Last 24th of april CGV organised the big international XII MSX fair in Tilburg. Usually the fair was located in the Bremhorsthal, a sports hall, but this time it was held in a communitycentre (de Schans). This made a big difference. There were about 30 standholders. This time we have asked to some groups about the fair and their opinion about the new building.

Photos taken with digital camera

Compjoetania TNG
By Jon De Schrijder

Members: David Heremans, Wouter Vermaelen and Jon De Schrijder.

At our stand: Demonstration of our new game SandStone. Due to a mysterious bug, it didn't work yet on MSX2. So we didn't sell it yet. Nevertheless a lot of people have played it and have made an order. It seems to be an 'addictive' puzzlegame.

Compass #1.2.08 was sold and upgrades were distributed for current customers.

People could copy the most recent IDE software from my harddisk

Delta Soft
By Remy

I am Remy, Nick name, The Kid of a dutch group called Delta Soft. I Tilburg we released our newest game Thunderbirds Are Go for Moonsound. It is an adventure placed on 10 discs and comes with an audio cd. We sold about 30 copies of it. The new location was smaller, but very nice. I bought a lot of original Konami's (i'm a collector). I hope that the fairs in Tilburg will go on for many year.

FutureDisk
By Koen Dols

We sold subscriptions for people who want to be with us till the end and also we sold FDs seperately (FD39 till FD41 and some old issues we had left).

Frank H. Druijff (MCCM)

All our old magazines –as far as supplies last– and software. We still have a few MCCM 90 with the tho cd's. People can still get hold of it at NLG 60,- plus postage (NLG 10 to 20 depending on address) sending the money to MCCM, 's-Granvendijkwal 5a, 3021 EA Rotterdam. The last copies will be destoyed if there is no-one left that wants them. Never will the price drop, not even a little bit! But for now, we still sold some copies at the fair.

Arjan Steenbergen joined us at the stand, selling the music CD he made with his group. Some music of that CD is the background music on the Millennium-CD's. He sold it at a fair price. When you are interested you can contact him for this CD's.

Members: Ben Kagenaar, Frits van der Kruk, Arjan Steenbergen, Marc Hofland, Wammes Witkop (our publisher and founder of MCM), myself (Frank H. Druijff) and my daughter Astrid Druijff.

Opinion:

I think it was a succesfull fair. Lots of people, not so much as it used to be, but considering the circumstances enough. More 'sale' than we were used to, but again not terrible. There were even new things to admire, but I.m convinced that you hear all about that from the group that offered them. I was also very pleased to hear from Jaap Hoogendijk that he is trying to get a place for a fair at Zandvoort in september. Also the organisation in Tilburg decided to have another go in 2000! We will be there!











The new location was for me a success, because the number of visiters and stands filled the place very good and in the Bremhorsthal would have been too much empty space, confronting us with the sad destiny of MSX. But here we could still enjoy the company of the friends that lived with us in a very good time of our live. After the fair we visited a chinese restaurant together with the Tilburg-group, sat at one large table and had a lot of fun and a very good meal. We were at the other and of Tilburg and the chinese restaurant was much better than the one we used to visit.

The fun others – Wammes Witkop among them– enjoyed the evening before, was missed by us, because we had to come taking all our goods with us. You probably hear from others what happened and what you missed in a shoarma shop.

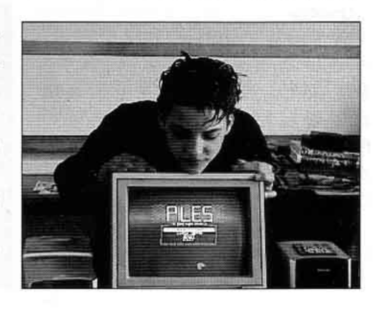
A nice story –to tell, not to experience– was at our departure from Rotterdam. I parked my car in front of my house the day before the fair and put all the boxes in the corridor so that they could be loaded easily the next morning. The group arrived and at the good moment they started to load my car. I unlocked the back and other doors and went inside the house. The carkey again in my pocket. Then I heared some screaming from the street. My car went off. I left the car in gear and –as we found later– a short circuit started the starting engine. My car –a Ford Transit– bumped onto a Renault 5, pushing it on a Honda and pushing them togeter on an Volkswagen Transporter. We disconnected the batteries –a Transit has two– and pused the car back. The damage was not big. The bumpers on my car and the R5 plopped back to their original state, when the pushing stopped and only the Honda had some damage. We went to Tilburg in the cars of Ben and Arjan, and arrived a little bit late in Tilburg, but didn't let the event spoil our day.

Zodiac
By Manuel Bilderbeek

We had for sale:

Arranger Gold! (17 profesionally arranged MSX-gamesongs of superb quality on an Audio CD!)

Arranger IV: the long awaited sequal to Arranger III. Expect the quality you are used to from the other parts... For any MSX2 with 128kB RAM/128 kB VRAM and MSX-Audio and/or MSX-Music. Quite a fancy replayer. See the very old promo on Sunrise Magazine 16B or 17B or so. Very nice disklabel,





thanks to Hnostar! Special action was: buy an Arranger IV, and you get lots of free DD disquettes with it!

And some second hand stuff, as usual (magazines, books, some soft), and I demo'd a preprepreversion of a remake of Laserbykes.

Members: Ruud v/d Moosdijk (sold Arranger Gold), Manuel Bilderbeek





(sold Arranger IV + second hand stuff). We were supported by Bart Roymans, Pascal Oldenzeel, Mike Dammer, Falco Dam (more or less), Patrick Gijsbers. Quite some people of the "reunion" we had, the night before, as you can see.

Opinion: I really liked it, because it was the first fair I was behind a stand officially. The organisation was good. The building was large enough, but maybe it was not always clear in what rooms there was a stand. That could be improved. I almost missed the big room on the ground floor!

Omega
By Tristan Zondag

Well I (Omega) sold the official FUNET MSX archive CDROM. It contains 600MB of MSX utils, sources, documentation, games, roms, some MP3's, a couple bonus MPEG Movies and so on.

Members: I was the only person at my stand.

Opinion: I think Tilburg was great! The new building is really nice compared to the old hall. It had 3 floors with several rooms, some large, some small. There was enough nice MSX stuff for sale: music CD's, musicdisks, magazines, 2 or 3 games, lots of 2nd hand hardware. The atmosphere was really nice, please see this photo we took: a meeting of regular #msx IRC visitors on Undernet network http://alucard.hornyteenz.com/msx.jpg

SARGON
By Robert Vroemisse

Members: Sven Neve (one of our graphic designers), Robert Vroemisse (That's me. I write music on my Moonsound and Iam also a graphic artist) and Arelyse Martina (My girlfriend and proffesional Puyo Puyo Sun player –on my playstation–)

What we sold: We were supposed to sell Defender 6 (our discmagazine), Twisted Reality 2 (a musicdisc for Moonsound), Randar 2 translation and Fire Hawk translation. However. None of the products were finished at that time. We played some games and I gave a demonstration in making music on Moonsound.

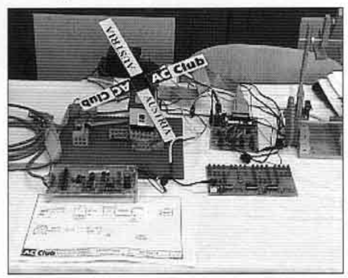




The location: When we arrived at the fair I thought "What the HALL". What a small location. When we entered the building I thought it was really nice after all. The fair was well visited I thought and the atmosphere was very good. All MSX'ers having a good time. I left the fair with a good feeling. I hope that next yar will be just as great. HAIL MSX!!!!!!!

Fony
By Stephan Szarafinski

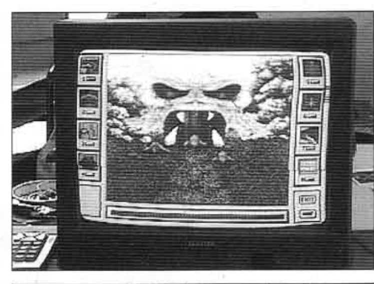
At 9:00 we arrived in Tilburg and finally found the new location. It was a nice old building with a lot of rooms. Our stand was in room 16 After some time Omega got a stand in our room too, because his own stand was occupied by someone else. We planned to organise an auction, so we brought a lot of games with us. They were displayed on the tables so that everybody could look at them. We also spread some papers with a list of all games and the minimum prices.



At 12:00 we started the auction. At first it wasn't very crowded, but after some time it got really crowded in our room. We sold every game we had! (Space Manbow, Solid Snake, Goemon, KingKong2, Dragon Slayer 6, Fray and a lot more) The biggest hit was Goemon, we started at NLG 75 and it was sold for NLG 200! We never expected that. After the auction we stayed for some time to chat with other MSX friends. At 15:00 we went to Breda (city near Tilburg) to eat something.

Totally Chaos - Info Blad
By Gerrit van den Berg

Oke, here we go. On the Totally Chaos stand the latest issue of our papermagazine MSX-Info Blad (number 11) and a small and simple game called Piles were sold. Also different kinds of MSX cables and other hardware were sold. Rinus Stoker and Stephan Oversteegen were present on the stand for the MSX-Info Blad and the cables. Astenu was present for the promotion of his game Piles. We sold quite a lot of our magazine and even made about ten new members!





Opinion:

Although it could not be compared to the "old" situation it was a well organized meeting! I personally think the organisation made the right decision to move to Wijkcentrum De Schans. The meeting was a succes, I think. The atmosphere was very good! There wasn't much new software to obtain though, but hopefully in the near future some nice things from Spain will be released ;-) Too bad there weren't much foreign clubs present. Unfortunately MSX Power Replay couldn't make it to show their new Z380 design. A lot of people are interested in that! Please, let me know if you guys have some news from Spain, oke?



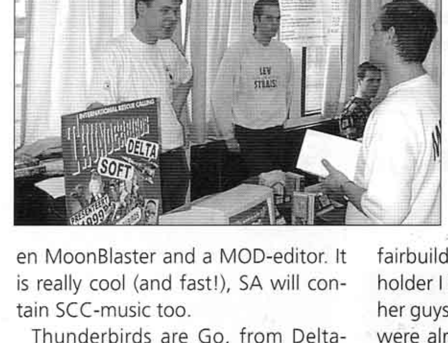
Laurens Holst

I loved the new location. It seemed much less empty than the big hall it used to be held in, the stand-prizes were twice as cheap, and they put me in a room together with Paragon, my big concurrents... :) One disadvantage was that sometimes it wasn't clear where you could go. When you passed the MSX-NBNO-stand it looked like you were in the end of the building, but nothing was less true. If you walked on there was a very large hall with Delta Soft and more people having their stand there. The so-called 'disadvantage' that there wasn't a free bus riding between the fair and the station was absolutely no disadvantage: There were two buses riding every 1/2 hour, resulting in 4(!!!) buses an hour going to the location of the fair, and on saturday those buses have "piekendag", that means a retour from station to fair and back only costs

1 guilder! Well, I think that is better than the thing they used to have.

The sphere was really good. I took 'some' candy etc. with me, and the cup with red sour "plakken" was empty really soon (a shame, because I really like them and I only had one of them). I showed Strategic Army, the Internet for MSX project "i", and also I have spoken a lot of people about JoyNet (I had a flyer about it on my stand). Unfortunately, the fair was over so soon that we didn't have the chance to play Laserbikes, sorry Augusto, but the people know it exists now, for I mentioned it as 'still the only game for JoyNet' in the flyer. By the way, I had 50 of these flyers, and at the end of the fair I got out of stock.

There weren't that much new products, Flying Bytes presented v2.0 of Meridian, a MIDI-sequencer (unfortunately not for the MoonSound, which should be possible since the ROM is MIDI-compatible). TeddyWared finished SCC-Blaffer, which they made in a very short amount of time. It is a great SCC-music editor, inclusive replayer source etc. The editor is a mix between MoonBlaster and a MOD-editor. It is really cool (and fast!), SA will contain SCC-music too.



Thunderbirds are Go, from Delta-Soft. A 10-disks game, which was something like the Infogrames-games (Children of the Wind, etc.). I already finished it... It is a great game, although sometimes a bit "Basic", if you get what I mean. It is made with digitizations of the famous television-series Thunderbirds.

Compjoetania sold Sandstone, which unfortunately only worked on turboR yet. On addition, they distributed an update for Compass to version 1.2.08... Also, there was sold a little game called PILES, which was programmed in Basic, and was rather slow etc. known concept... well, anyway, I don't know if it's new.

XSW-Magazine and MSX Info Blad presented their new Tilburg-issue.



And further, a demo of One Shot Rising (OSR) was presented, which is a simple-looking, though VERY cool game. Also, Paragon showed Dome and I showed... well, you can read that in the beginning of this text.

TeddyWareZ
By Frederik Boelens

My name is Frederik Boelens. I'm the musician of TeddyWareZ, and I went to the fair in Tilburg, which I will tell you about. Usually the fair was located in the Bremhorsthal, a sports hall, but this time it was held in a communitycentre (de schans). This made a big difference. Instead of one big hall there were 3 storeys with several rooms. And in each room you could find a few stands. Altogether there were about 30 standholders, which I will all discuss, but first a short summary of what happend that day:

06.00 AM - I woke up, still very tired, because I went on a school-excursion that week.

07.00 AM - I left with the train from Assen. (where I live)

10.00 AM - I arrived in Tilburg. Unfortunately this year CGV didn't organise a fairbus, so we had to arrange the trip from the station to the fair by ourselves. On the trainstation I met several other msx'ers, and one of them made a video for Rieks (Sargon) who lives in Japan for a year. We all travelled by bus near to the fairbuilding.

10.15 AM - I arrived in the fairbuilding. And since I was a standholder I firstly went to my stand. 2 other guys from TeddyWareZ (my group) were already there, but they had left again to arrange some things.

10.30 AM - I decided to make a walk along all the stands, and watched what everbody had to offer.

13.00 PM - Everybody of TeddyWareZ was finally present, so we build up our stand, and we started to sell our products. Fony started with their auction, but I haven't seen it.

13.15 PM - #msx-photo was made. On this photo you can see some #msx-users. #msx is a chat room.

16.00 PM - The fair was already finished. The visitors went home again.

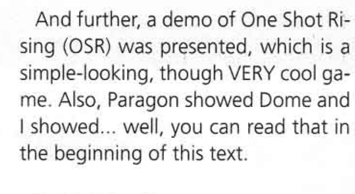
16.30 PM - We started to tidy up our stand, and packed our stuff.

17.30 PM - It was time to went home again.

Now a summary of all the standholders:

ACCLUB: This msx-club showed demonstrations and sold several demo's, animations. On their stand their stood a Mill which was operated by a MSX.

Bob Roos: Not very interesting for msx-users as he sold Inkjet-cardridges.



Breda computer supplies: They sold hardware, but I haven't seen this stand.

CGV: Organised the fair, and they sold hardware and software.

Compjoetania TNG: This group from Belgium made a new game called Sandstone. It's a nice puzzlegame for the Turbo R (Tetris clone) and it contains some nice 3D effects.

Computer Club Rijnmond: Not very special, they just sold some hardware stuff.

Datax & Kenda: I haven't seen Kenda, but I did see the guys from datax. They are busy with Joynet and they spread sheets with info about it.

Delta soft: They sold their new game called "Thunderbirds are go", which is based on the televisionprogram of the same name. It's a big adventuregame with moonsound-music and digitalised graphics.

Flying bytes: They sold "Meridian" A musictracker for midi.

Fony: They did an auction, which was very important for game-collectors, because they sold games like Metal gear 2, Space Manbow, etc.

Funclub: Haven't seen them, so it probably wasn't very special.

FutureDisk: Of course those crazy lunatics from FD were present. As usual they sold their Futuredisks (diskmagazines) and their first software FD.

They tried to bring in new memberst too. Unfortunately the FD won't go on with their diskmagazine.

HCC MSX Gebruikersgroep: They sold Pd software, books, magazines and showed hardwarestuff.

MSX-NBNO: These guys sold their magazine (XSW magazine) and much new software such as: NV-magazine, Fighter Ragnarok, and Cd's with moonsound music.

Msx gg Zandvoort: They sold and showed Msx-hard and Software.

Msx Club de Amsterdammer: They ought to be our neigtbours, but they didn't show up, so we could use their stands, gna gna..

Msx-club West-Friesland: demonstration of software, they repaired hardware, they sold expansions and they also did some things for the playstation.

New World Order: Here you could find Msx Experience V. 1,2 &nd 3, stuff for gfx9000 and for moonsound. (e.g the newest version Mbwave)

Omega: He sold Pure, 3 discs of pure techno music for the moonsound, which could also be bought on a cd. He also sold a cd-rom with all the programs from funet (ftp-site) on it.

Paragon: They showed their new game called "Dome", a dune 2 clone. It looks very good, and it's almost finished.

ROGO: He sold hard and software

Zodiac: They sold Arranger 4, which is a musicdisk with covers for msx music/audio. He also sold a very nice cd, on this cd you can find arranged music from msx-games.

Sargon: They should have sold Defender 6 (diskmagazine) and Twister reality 2 (moonsounddisk), but since their gfx-man is very lazy, and their regulator lives in Japan for a year (yep, I mean Rieks), they didn't sell anything at all, because they hadn't finished their products yet.

Stichting Sunrise: They still had some moonsounds for sell, and a IDE-interface with new software, Gfx9000's and Video9000's, and the lost world. They also created a new sort of basic for the gfx9000 called G-basic.



TeddyWareZ: This is my own group. We sold Scc-blaffer, a very advanced scc-tracker in moonblaster-style. The basic-replayer for SCC-Blaffer is very fast (much faster than moonblaster) so you can easily use scc-music for your games, demo's etc.

We also showed Ultra Sonic Waves, a musicdisk for msx-audio. It's 100% ml and it can be downloaded from www.members.xoom.com/TeddyWareZ, because it's PD.

The New Image: They made a little game for Joynet called Boulderdash 3.

The Unicorn Corporation: They sold a Msx-demo called "The last Unicorn: past to present" and they also showed some old products.

Totally Chaos: They sold Msx-info blad (a magazine) and tried to bring in new members. They also sold Music demo's and used hardware.

I had much fun this day, and I hope this wasn't the last fair in Tilburg. Although the fair wasn't held in the Bremhorsthal anymore, it was still a nice fair, and I think it was a good decision of CGV to change the location. ■

Sección coordinada por Germán Díaz
gdia0777@alu-etsetb.upc.es

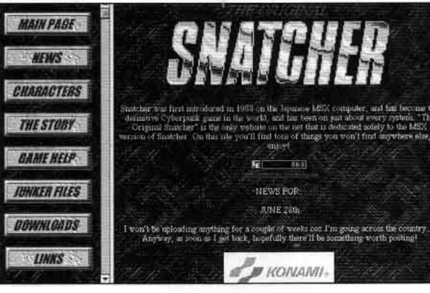
The Original Snatcher

www.geocities.com/Tokyo/Bridge/2251

Estamos ante una página dedicada exclusivamente al primer Snatcher original de MSX. La página, en inglés, está dividida en diversos apartados que facilitan la búsqueda de información desde la historia a trucos. Veamos cuales son estos apartados:

En la página principal se nos introduce un poco el contenido y nos encontramos ante un índice de toda la información que nos ofrece. Lo primero que vemos son las News donde el autor nos cuenta que es lo último que se ha hecho en la página, que se ha añadido (fotos, textos, etc.) y temas que tiene en proyecto incluir.

Después nos paseamos un rato contemplando los Characters principales de la aventura de Snatcher. salen los datos de Gillian Seed, Mika Slayton, Jamie Seed o Random Hajile entre otros. Los datos que aparecen sobre cada uno de ellos son la edad, peso, grupo sanguíneo, el color de pelo e incluso el color de ojos. Todo ello complementado con sus respectivas imágenes.



Ahora podemos darnos una vuelta por la sección The Story, donde nos cuenta el cómo y porqué de la creación del grupo policial JUNKER. Después nos relata el principio del juego y cual es nuestra misión.

Tras todo esto podemos pasearnos por Game Help donde se nos dan algunos consejos de como jugar e incluso una guía de traducción del juego japonés. También se nos explica como tratar con los diferentes discos y cosas para usuarios noveles con el emulador de MSX.

Para finalizar con la información del juego están los Junker Files, diagramas e información sobre equipos, formas de vida, vehículos y la ciudad de Neo-Kobe.

Ya sólo nos queda visitar la típica sección de Links, sólo relacionada con páginas sobre Snatcher, y el apartado de Downloads, para bajarse el emulador fMSX-DOS versión 1.6, las roms necesarias del MSX y por supuesto el Snatcher, el original en japonés.

En resumen, una página bastante completa sobre este formidable juego y que se va actualizando más o menos regularmente añadiendo nuevos contenidos y datos sobre Snatcher.

Le MSX est de Retour... II (MSX Games are Back 2)

www.chez.com/msxgames/

Estamos ante el "remake" que ha hecho el autor de su página dedicada sólo a juegos MSX. Ésta está realizada en tres idiomas diferentes: francés, inglés y holandés. Resulta que dicho autor tenía un MSX desde hace muchos años y que usó hasta que le dejó de funcionar el teclado.

Desde entonces estuvo con otros ordenadores como el Apple y hace poco decidió mirar como estaba el mundo MSX por Internet. Pues fue tanta su sorpresa al ver la avalancha de direcciones que encontró que decidió volver a engancharse a través de los emuladores. Una historia como la de otros muchos adictos al MSX. Desde entonces mantiene una página dedicada exclusivamente a los juegos. Esta página está dividida en tres secciones, cada una de las cuales incluye varios apartados. Veamos cada uno de ellos.

La sección de emuladores se encuentra dividida en varios apartados, el primero es una introducción a los emuladores y también el porqué de la creación de "MSX Games are Back 2".

Después entramos directamente a la enumeración de cuatro de los emuladores de MSX más conocidos en el mundo PC como son el fMSX, RuMSX, Virtual MSX y BrMSX. Se nos explica como usarlos e instalarlos. Todo esto se complementa con un par de interfaces algo más amigables que los comandos de DOS para el fMSX. También nos recuerda como tenemos que hacer para cargar los juegos en los emuladores, la creación de imágenes de disco, etc. Como es lógico, ya que este autor tiene un PowerPC, tiene una sección específica para la emulación de MSX en esos ordenadores.



La siguiente sección es la de juegos. Tiene un total de unos 170-180 juegos listos para ser bajados de internet en diferentes formatos. Están desde las obligadas ROMs hasta juegos recompilados para otros sistemas pasando por imágenes de disco, y juegos en formato BIN, LDR y BAS. Toda una colección de juegos entre los que hay algunas curiosidades o rarezas que no he visto en otros sitios.

Lo que es un detalle que ayuda un poco a la hora de buscar un juego en concreto es el hecho de estar ordenados por año de publicación (cosa que también nos ayuda a ver como ha ido evolucionando el sistema en estos años) y una especie de calificación por calidad a la que el autor les da "medallas" de bronce, plata y oro.

Como curiosidad también tenemos una especie de concurso de record en juegos en la que puede participar cualquier persona que le envíe una imagen acreditando la veracidad del hecho. En este concurso hay participantes de Francia, Holanda, Brasil, Corea, Alemania, Nueva Zelanda, etc. pero ni uno solo de España. A ver si jugamos más...

Y para terminar la sección de Miscelánea con imágenes de algunos clásicos del MSX (HERO, F1 Spirit, Out Run,...) y los obligados links.

"O Liberal" con el MSX

http://www.oliberal.com.br/troppo/materia5.html

Uno de los mayores diarios brasileños, O Liberal, a dedicado en su suplemento, la revista "Troppo", un reportaje sobre el MSX y la situación actual, en el que han participado conocidos usurios, como el club MBT. Precisamente, este club pide que todos contribuyan enviando cartas a la redacción de este periódico (http://www.oliberal.com.br/troppo/carta.html) pues es la única forma de encontrar nuevos usuarios. El reportaje puede encontrarse, con fotos incluidas, en la página web del diario.



Si alguien tiene una página web sobre el MSX que me la envíe comprimida a mi cuenta de correo gdia0777@alu-etsetb.upc.es para poder comentarla. (No enviar ficheros superiores a 500 Kb para no saturar mi cuenta de correo).

MSX web de DJ Tenso

www.arrakis.es/~djtenso/msxtenso/msxtenso.htm



Miguel Angel Pérez Guerrero es el autor de esta página en castellano dedicada básicamente a juegos de MSX. Se trata de una página sencilla sin grandes pretensiones pero con algunas cosas curiosas.

Lo primero que tenemos es la página principal y un pequeño índice donde elegimos la primera opción: CHEATS o trucos. Godzilla, Post Mortem y La Abadía del Crimen son los títulos elegidos para darnos algunos trucos que hacen más llevaderos estos juegos.

En la sección de FOTOS MSX tenemos fotos de juegos MSX escaneadas por el mismo DJ Tenso aunque están alojadas en la web de Trunks. Algunas de estas fotos son de juegos tan raros como Senda Salvaje o Sol Negro, además de Magical Kid Wiz y The Treasure Of Usas.

Los GIF ANIMADOS que nos ofrece están bastante bien conseguidos y son muy útiles si se desean poner en nuestras webs (pedidle permiso antes al autor ya que las ha realizado él) y Tenso nos da la opción de enviarle las nuestras propias para que salgan en esta página.

En JUEGOS MSX tan sólo tenemos unos siete juegos pero algunos son muy raros de encontrar en otros sitios. Los juegos que tiene online son Angelo (ASCII), Chicagos'30, Dino Sourcers (Jaleco), Habilit, Pine Applin, Pitfall, Pitfall II, Skull Exilon y Tensai Rabbian. Raros y curiosos programas que se salen de lo típico en este tipo de páginas web de MSX.

Para los fans de Konami también está su sección con mapas de Metal Gear, el Maze of Galious y para el King's Valley 2 el password para la última pantalla y tres pantallas para el juego, dos de ellas realizadas por el propio Tenso.

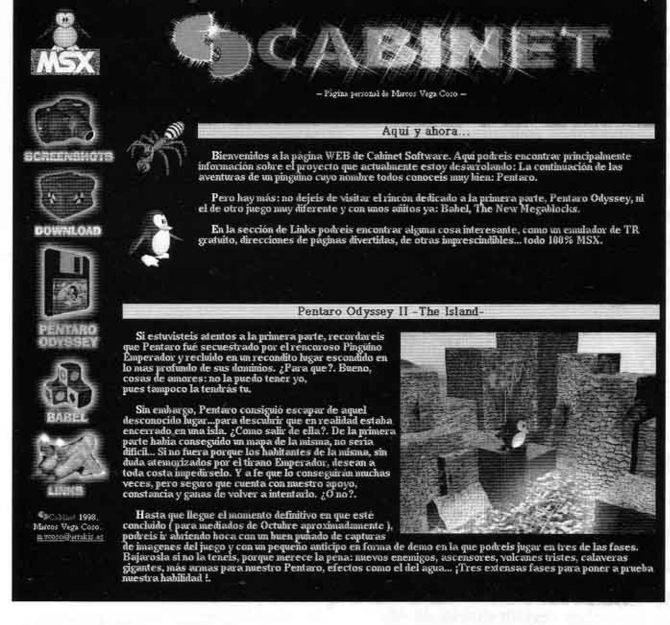
Y como la mayoría de nosotros, DJ Tenso también es un coleccionista de MSX y tiene una serie de diferentes ordenadores que van desde MSX1 Dynadata (¿no será de la pasada reunión de Barcelona?) hasta un MSX2+ Sanyo, con diferentes complementos como el digitalizador de Sony, cassetes especiales MSX y demás cacharrería.

Y para terminar, una gran guía sobre el fantástico juego WizarDry realizada también por él. Nos va guiando por los menús de las diferentes fases del juego traduciéndonos las opciones disponibles y como usarlas. Realmente útil si nos liamos con tantos menús en inglés.

Página oficial de Cabinet Software

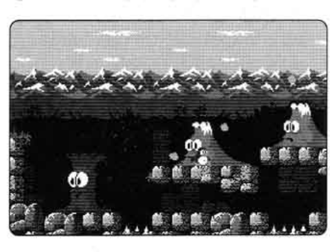
http://www.arrakis.es/~mvcoso

Recientemente CABINET Software a modificado su página web, presentando ahora un aspecto mucho más trabajado. Especialmente destacaríamos todas las imágenes que han sido renderizadas en 3D por el propio autor.



A través de ella podréis seguir puntualmente el estado de desarrollo del Pentaro Odyssey II (juego que está muy cercano ya a su completa finalización) además de poder bajaros una demo jugable con tres fases y observar una gran cantidad de capturas del juego, con algunos de sus espectaculares BOSSes incluídos.

También hay un comentario muy completo con todos los trucos, rincones ocultos que nunca visitaste y consejos necesarios para acabar de una vez por todas el Pentaro Odyssey (primera parte). Si eres de los que lo han dejado ya por imposible, échale un vistazo y tal vez incluso lo acabes con la primera vida, como ha conseguido el autor en más de una ocasión.



Y para terminar, Cabinet también os ofrece la posibilidad de conseguir otro juego editado por Cabinet hace unos años, "Babel: The New Megablocks". Para ello sólo tenéis que pedirlo y en un par de días, por correo electrónico, lo tendréis en vuestro ordenador.

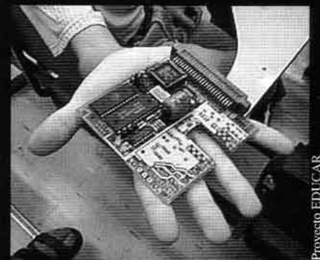
En definitiva, que si quieres saber algo sobre los actuales y nuevos proyectos (que ya hay uno cociéndose en el horno, aunque de él no se hable en su web) de Cabinet, no dejes de visitar esta página.

Web oficial de CIEL

http://www.carchano.com.br

La compañía CIEL que dirige Ademir Carchano, ya dispone de su propia web, en donde encontramos amplia información sobre todos sus productos disponibles: interfaz de disco, placa madre Expert2+ Turbo, ACE001, MegaSCSI, AdMouse, Mini expansor de slots,...

En su web también Ademir nos cuenta la trayectoria de CIEL (antes ACVS) desde sus comienzos, allá por el año 1984, hasta la actualidad, donde además de producir los productos anteriores también ofrecen un servicio de asistencia técnica y siguen trabajando en la creación de nuevos proyectos. Algunos de estos proyectos no tienen nada que ver con el MSX, como el Projac o MIDI Acord (interfaz MIDI para acordeón).


Proyecto EDUCAR

Pero sin duda, uno de sus proyectos más interesantes en estos momentos es el proyecto "EDUCAR". Como su nombre indica, tiene mucho que ver con la educación. Se trata de un microordenador equipado con un Z380 y varios FPGA (integrados programables de Altera) encargados de realizar todas las tareas de video, sonido, etc. Posiblemente Ademir muestre un prototipo en el próximo encuentro de Jaú en noviembre. La placa estaría construida sobre un ordenador compacto, incluyendo éste un pequeño disco duro (lo que nosotros no sabemos es si Ademir ha pensado en el nuevo HD de 340 Mb en miniatura fabricado por IBM recientemente). Además dispondrá de los puertos de video, slots, y puertos USB... en definitiva, el proyecto es crear un ordenador para ser usado en los colegios por los escolares. Pero no se trata de ningún MSX, si bien, dicen que sería posible emularlo via hardware gracias a los FPGA programables. Desde luego, la idea no es mala...



Opinión

Opiniones, críticas, reflexiones,... Podéis enviar vuestras cartas a la dirección del Club o bien a nuestra dirección de correo electrónico: hnostar@ctv.es

MSX, ¿por qué son tan especiales estas siglas?

Manuel Dopico

Para muchos de nosotros, las siglas MSX siempre han estado relacionadas con un mundo mágico, lleno de maravillosos juegos que rara vez hemos visto en otras plataformas. Sin duda alguna, ahora alguien podría decirme: ¿Y los emuladores que?. Pero no es lo mismo.

Yo tengo un PC, pero apenas lo toco, ya que el que está en mi mesa de la habitación es un MSX con sus accesorios y sus juegos en disquette y cartucho. También tengo un emulador en el PC de mi hermana, pero cuando veo el Penguin Adventure (por poner algún juego como ejemplo), no me paso tanto rato jugando como cuando lo pongo en el MSX... ¿Por qué?, pues la verdad es que no estoy seguro, posiblemente porque aquello no es auténtico. Se trata de una mentira del PC, aunque útil para capturar imágenes (aunque en MSX también es posible), pero falso, no obstante.

En el MSX, tu ves el cartucho conectado con su adorable dibujo en la etiqueta, con el genial logotipo de Konami, notas el autentico sonido del PSG (porque las emulaciones del PSG son francamente lamentables), y del SCC y FMPAC mejor no decir nada, (y emular el MOONSOUND resulta imposible, además ¿en caso de ser "usuario" de emulador y comprarte el increíble OPL4, donde lo conectarías?.

> "En contra de lo que puedan pensar muchos usuarios de PC, los usuarios de MSX no estamos con nuestros ordenadores por lástima, ni mucho menos, estamos con ellos porque nos gusta"

La verdad es que el objetivo de este artículo no era acribillar a los emuladores (ya que gracias a ellos muchos ex-usuarios se han reenganchado al MSX de verdad), pero sí decir que un MSX, sea el modelo que sea, es un MSX y un emulador no es más que una copia de un MSX sin posibilidades de expansión. En contra de lo que puedan pensar muchos usuarios de PC (no me lo invento, lo he oido con mis propios oidos), los usuarios de MSX no estamos con nuestros ordenadores por lástima, ni mucho menos, estamos con ellos porque nos gusta.

Nos gusta comprar la HNOSTAR y enterarnos de lo que sale para nuestro ordenador, nos gusta tirarnos una tarde cargando disquettes que tenemos por ahí a ver si encontramos algo interesante, nos gusta hacer nuestros experimentos en basic, nos gusta seguir alucinando con los Konamis, Falcoms, Parallaxs, Compiles, etc... Lo que quiero decir con esto, es que el MSX crea una extraña y sanísima adicción, es una forma de pensar que se aleja de los moldes que la sociedad no quiere implantar. Cierto es que existieron tiempos de oro para nuestras computadoras niponas, y que todos (supongo) los echamos de menos. Pero, como bien he dicho antes, no estamos con el MSX por pena...

Me explico: Aquellos tiempos en los que podías adquirir todo tipo de SOFT y HARD para el MSX en las tiendas duró poco, ya que en los últimos años todo eran conversiones de bajísima calidad de ordenadores de bajísima calidad (como el Spectrum). Pero ahora tenemos una revista que le da 40 mil patadas a la MSX-Club (ya que aunque fuera mensual, tres cuartas partes de la revista eran interminables y defectuosos listados Basic que nunca ibas a teclear y publicidad que se repetía número tras número), además de nuevo Software. ¿Alguien me va a decir que prefiere una mierda de FREDDY HARDEST in Manhatan Sur a un SONYC?, ¿Alguien me va a decir que no puede conectar cualquier disco duro en su MSX?, ¿Alguien me va a decir que no poseemos una de las mejores tarjetas de sonido del mercado?... No, nadie me lo va a decir porque no es verdad, el MSX se ha fortalecido mucho en los últimos años, y gracias a Dios hemos visto y veremos títulos en soft tan alucinantes como CORE DUMP, BLADE LORDS, SONYC, PENTARO ODYSSEY, NO NAME, LILO, NUTS, THE LOST WORLD, FIGHTERS RAGNAROK, MOON LIGHT SAGA entre muchísimos otros, y eso sin contar las innumerables demos músicales y gráficas, diskmagazines y demás producciones. ¿Estamos tan mal? No... Si realmente lo que pretendemos es que regrese Konami o Compile, entonces si que lo tenemos mal, pero si lo que queremos es ver nuevos juegos de la misma calidad que los Konamis o los Compiles (que es lo más lógico, ya que lo que importa no es la firma sino el producto) pues entonces estamos ante una nueva e interesante era para el MSX.

El MSX está vivo, y nosotros haremos que siempre lo esté, mientras sigamos encendiéndolo y adquiriendo las últimas novedades.

¡¡¡¡MSX FOREVER!!!!!

El MSX en Internet

Germán Díaz

La verdad es que no sé como empezar. Tengo muchas cosas que decir sobre el estado del MSX en Internet y bastantes ideas que se podrían poner en práctica para ayudar al sistema a sobrevivir pero intentaré comentar las más importantes.

El estado del MSX en Internet ya no es lo que era hace un año. Eso salta a la vista ya que el número de páginas dedicadas al sistema no crece en la medida en que lo hacía antaño. No cabe duda de que cada día se crean más pero también hay que reconocer que se repiten siempre los mismos contenidos en muchas páginas, siempre los mismos programas, los mismos textos, las mismas imágenes,... Hay que crear contenidos nuevos. Es que incluso creo que sería beneficioso que cada uno de nosotros tengamos una página web en Internet aunque no tengamos conexión a ella. Solo hay que pedirle a un amigo que sí lo tenga que lo coloque en la red, conectarse desde las universidades o incluso visitar de vez en cuando algún lugar dedicado a la conexión a red como cafés o bares. Y no hace falta nada ya que lugares como Geocities o Yahoo ofrecen espacios gratuitos.



La verdad es que realizar una página no es tan difícil y existen cursos que nos enseñan por todas partes; tampoco hace falta que sea una virguería en diseño. Obviamente también hay que ir renovando y actualizando la página por lo menos una vez al mes...

Con esto ya conseguiríamos que muchos usuarios entrasen en contacto con otros de cualquier parte del mundo. Y entre tantos, supongo que saldrá algo nuevo ¿no?

Otra idea sería crear un lugar dedicado a poner programas realizados por los usuarios al estilo de las viejas revistas. Los programas podrían ser en BASIC, ensamblador, C, etc. e irían desde simples juegos hasta utilidades complejas y todas ellas a disposición de todo el mundo de forma gratuita. Esta es una idea que tengo en mente realizarla desde hace tiempo, pero eso es precisamente lo que hace falta: MUCHO TIEMPO.

También sería interesante desarrollar un buscador específico para MSX. Si existe uno para MP3, otro para MIDI y tantas otras cosas, ¿por qué no vamos a poder tener nosotros el nuestro? Solo hace falta que los propios usuarios se fuesen registrando en el buscador y que se fuesen añadiendo a una base de datos los programas de juegos y utilidades, los textos, imágenes, sus formatos, las versiones, etc. Y todo de MSX. Así, si buscásemos algo relacionado por ejemplo con Aleste, nos podrían salir los enlaces a lugares donde encontrar el programa, imágenes de pantallas o de la carátula, y tantas otras cosas relacionadas con este juego en su versión MSX. De esta forma no tendríamos que perder tiempo visitando páginas relacionadas con el sistema de misiles MSX (existe y las he visitado) ni tener que encontrarnos con páginas de PlayStation al buscar algo sobre el Solid Snake. Ya sé que este es un proyecto algo más complicado pero no es imposible. A ver si hay algún programador que se anime.

Ya existe algo parecido que es el MSX Web Ring pero no es más que una especie de anillo al que cualquiera se puede unir para estar en contacto con otras páginas de MSX. Pero no tiene la misma funcionalidad y en la fecha de Marzo de 1999 solo existen unas 75 páginas inscritas a dicho Web Ring, algunas de ellas ya no existen y creo que existen bastantes más que no están ahí.

Creo que ya es suficiente con que hagamos un poquito cada uno de nosotros para poder mantenernos. Pero tampoco se trata de hacernos la guerra los unos a los otros, también hay que colaborar con los demás, enviando documentos, correcciones, escribiendo artículos, y si es posible realizando traducciones de las páginas a diferentes idiomas para que todo el mundo tenga acceso a ellas sin ningún tipo de problema.

¿Qué puedo hacer?

Víctor Manuel Sánchez

No soy una persona muy dada a escribir a revistas o llamar a un programa de radio, pero cada vez que tengo mi MSX en las manos me apetece hacer algo por este sistema, aunque poco, aportar ese granito de arena para ocupar un espacio en esta página y así "aliviar" un poco, el peso en la realización de esta REVISTA, que es la nuestra y podría serlo más, con la participación de cada uno de nosotros.

Cuando la revista requiere nuestro apoyo al sistema, directamente pensamos en la realización de un programa, juego, música, creación de hardware, y casi nunca pensamos en otras posibilidades que podemos realizar nosotros, pobres mortales. No sabemos crear ninguna de esas maravillas mencionadas anteriormente, es la excusa que siempre tenemos, y nuestra frase favorita "Qué puedo hacer, no sé hacer nada", únicamente se transforma en jugar con un maravilloso Vampire Killer o un Pentaro Odyssey (el que lo compra).



Yo soy de esas personas que no saben ni hacer una línea entre dos puntos en Basic, ya sé que es para matarme, y poco a poco me está apeteciendo coger ese libro de Philips de como realizar tus primeros pinitos en MSX-BASIC y enterarme de qué es eso del KUN BASIC, pero por ahora no es el caso. Es de admirar gente como los hermanos Tarela, Daniel Zorita, Teo López (por si acaso alguien no lo sabe traduce juegos al castellano, y por lo menos a mí me hace más agradable y ameno poder jugar al Golvellius, y espero que pronto al XAK), Manuel Pazos, Andoni, Vero, Kenneth, y un sinfín de personas que se esfuerzan más que yo y más que mucha gente para que este buque llamado MSX siga a flote.

Pero seguimos con la misma frase, ¿qué puedo hacer yo? Hay muchas cosas que sabemos hacer, si tenemos una cámara de fotos, pues unas fotos, si sabemos escribir dar nuestra opinión (ánimo que el teclado de nuestro MSX no da calambre, hasta hace poco yo lo pensaba). Realizar carteles y ponerlos por ahí, para localizar a gente que tiene un MSX, y si está interesado informarle sobre los avances que se han realizado. Si no es así, al menos, la posibilidad de vender su MSX, consiguiendo que alguna persona obtenga uno de estos preciados manjares, que es para nosotros el catar nuestro MSX. Otra posibilidad que tenemos es comprar esas bolsas que aparecieron junto a tu HNOSTAR del número anterior. La bolsa es una magnífica publicidad y quien la vea y esté interesada por el tema sabrá donde informarse, ánimo, 1000ptas nos las gastamos en uno o dos cubatas.

Creo que merece la pena el esfuerzo y aunque la "hazaña" no sea de 10, al menos harías algo.

El soft nacional

Víctor Manuel Sánchez

Hola a todos de nuevo. Esta vez quisiera hablar sobre la producción de software que se realiza en nuestro país. Está claro que parte de la magia que posee el MSX proviene de la atención que le prestamos gente de todo el mundo. Personas de diferentes culturas se esfuerzan en mantener vivo un sistema a todas luces, por el nivel tecnológico alcanzado sobre todo en consolas, fallecido hace ya tiempo. Todo esto es muy bonito, y seré el primero en defenderlo, pero siempre se dice que como en casa no se come en ningún lado, y en España tenemos la suerte de tener un menú de lo más variado y muy apreciado internacionalmente. Lo que quiero decir con todo esto es que antes de invertir un cierto dinero, tendríamos que pensar con qué especialidad hispana saciar nuestro apetito; si no es así, adelante con tu primera elección. Soy el primero en disfrutar con un "Pumpkin Adventure" o un"The Lost World", pero también disfruto, y de lo lindo, con un"Sonyc", un "Pentaro Odissey" o un "No Name". Obviamente no soy quien para decir lo que tienes que hacer, simplemente intento transmitir una idea. Igual que existe magníficos productos fuera de nuestras fronteras, lo hay dentro de ellas, e igual que es magnífico que cada tres meses nos llegue la "FutureDisk", también disfruto cuando me encuentro con la "Eurolink" en mis manos, y además está en castellano.



> creo que el nuevo MSX debe ser una máquina compatible con el soft anterior de MSX, pero que pueda ejecutarlo a mucha mayor velocidad.



El MMSX

Javier Dorado

Creo que ha llegado el momento de recapitular un poco sobre la situación en la que ahora se encuentra el MSX y lo que podemos esperar en el futuro. Hace ya bastante tiempo que tanto las grandes compañías de hard como de soft nos han dado la espalda. No sé cuantas veces he oído desde entonces que al MSX ya no le quedaba mucho y sin embargo hemos sabido resistir, y seguir marchando hacia adelante, aunque muchas veces han sido pasos muy pequeños, y un tanto equivocados, pero en definitiva, aquí estamos...

Sin embargo, creo que hemos llegado a un punto en el que hay que dar un cambio radical, no sólo se trata de que sigamos los que estamos sino atraer a nueva gente, trabajar en nuevos proyectos, creo que es el momento de dar un paso adelante y abrir una nueva puerta al futuro.

Proyectos de un nuevo MSX como el Júpiter o el MSX brasileño han desaparecido aplastados por la realidad. En lugar de ellos tenemos a Padial, que de un modo humilde y silencioso, trabajando desde hace mucho tiempo en hard de indudable calidad, como su expansor de slots o sus ampliaciones de memoria, ha decidido hacer frente a la necesidad real de renovar unos aparatos que en el mejor de los ca-

sos ya cuentan con diez años de antigüedad y que, desgraciadamente, no son inmunes al paso del tiempo. A estas alturas todo el mundo ha tenido ya algún problema con el teclado, o la disquetera, o incluso algo peor, encontrándose con los habituales dificultades de encontrar repuestos para un ordenador que hace ya casi 10 años que no se fabrica.



Ademir Carchano durante el encuentro de Rio de Janeiro

Comprendiendo este problema y basándose en los conocimientos adquiridos con la fabricación de las distintas series de expansores, Padial ha decidido crear un expansor de 32 bits, que sirva de base para la creación de un nuevo MSX. Para ello tiene en mente fabricar una aceleradora con un z380, una nueva tarjeta gráfica y una tarjeta con conexiones de teclado y ratón, y de este modo alcanzar la meta final, que es ni más ni menos que poner a disposición del usuario un nuevo modelo de MSX. Si esta meta final es alcanzada y el MMSX llega a ver algún día la luz estaremos ante lo que sin duda será una auténtica revolución en el mundo del MSX, quizás tan importante como la aparición de los Turbo R. Esta es una oportunidad que no debemos dejar escapar, si todo llega a buen termino y el MMSX resulta una realidad todos deberíamos apoyarlo.

Hay usuarios que son escépticos ante este proyecto, algunos dudan de que vaya a ser realmente compatible con las anteriores generaciones de MSX. Otros piensan que lo que realmente se está haciendo no es más que una especie de emulador de MSX basado en componentes de PC, pero hay que vivir en la realidad. Para empezar, la compatibilidad 100% es un mito, ni siquiera hay MSX que tengan un grado de compatibilidad semejante, por tanto no se puede pedir al MMSX algo que ni siquiera cumplen los modelos MSX de las generaciones anteriores; y en cuanto a que el nuevo MSX es un PC emulando al MSX por hard, debemos tener en cuenta que ya no hay empresas que fabriquen hardware específico para el MSX, y si lo fabrican es a un precio inasequible, además de muy difícil importación.

Sin embargo, el mundo de los componentes de PC es barato y de una variedad enorme, por lo que se puede hacer una selección de componentes que mejor se adapte a lo que creemos que debe ser el nuevo MSX. En lo que a mí respecta, creo que el nuevo MSX debe ser una máquina compatible con el soft anterior de MSX, pero que pueda ejecutarlo a mucha mayor velocidad. De esta manera el usuario no se vería aislado y falto de soft, pero también ha de tener un nuevo soft que pueda aprovechar todas las posibilidades del nuevo procesador, y aquí es donde aparece la necesidad de unas buenas herramientas de programación, como serían compiladores de C o Pascal.

Ha de tener un nuevo sistema operativo, que rompa con la limitación actual de particiones de 32 megas, y unas nuevas controladoras IDE, SCSI y controladora de disco, que aprovechen la velocidad y acceso del nuevo procesador, y que permitan usar disqueteras y discos duros de ultima generación.

En cuanto a la tarjeta de video, es indudable que ha de ser compatible con los modos del MSX1, MSX2 y MSX2+.

En cambio, no considero necesario que sea compatible con el Graphics 9000, ya que para esta tarjeta apenas se ha desarrollado soft; sin embargo, es necesario que tenga modos de pantalla de alta resolución y que también esté preparada para navegar por internet. Por último, hace falta una tarjeta con los puertos de conexión necesarios, joystick, impresora, RS232, teclado y ratón.

No sé lo que piensan los demás usuarios sobre este asunto, no sé si piensan apoyar al nuevo MSX si éste llega algún día a ver la luz. Lo que sí sé es que en cuanto el MMSX de Padial esté listo yo pienso darle una oportunidad.

Agotado el Moonsound

A partir de ahora ya no se podrá solicitar el Moonsound. Sunrise nos ha comunicado que ya ha agotado todas las unidades y no se volverá a fabricar (principalmente porque el chip OPL4 no se puede conseguir). Ahora sólo será posible conseguirlo en el mercado de segunda mano.

Noticias ASCII Corp.

Las últimas noticias que hemos recibido de Japón sobre ASCII Corp., nos confirman que Kazuhiko Nishi y Ryouzou Yamashita quieren fabricar un nuevo MSX, en contra de lo que piensa la compañía. Nuevamente Hidekatsu Yokoi de Frontline, Hideki Imamura de SYNTAX y Kazuhiro Tsujikawa de ESE Artists' Factory se han puesto en contacto con ASCII, sobre todo para que tanto Nishi como Yamashita les aclaren sus manifestaciones en la Weekly ASCII Magazine, en donde Nishi escribía en su columna semanal la idea de hacer un emulador (via software) de MSX, cuando ya habían acordado de que no se trabajaría sobre ningún emulador.

De momento, a finales de julio, las especificaciones técnicas del nuevo MSX serían las siguientes:

CPU: Z80 compatible 100Mhz.
VDP: 9958. clock 21.48x4Mhz
Music: PSG, FM y PCM
4 Mb de RAM, 1 Mb de VRAM y PCM con 4Mb.
Software: MSX-DOS, MSX-Basic, Expanded Basic.

Estado del software nacional

Han pasado ya varios meses y la situación de la mayoría de los juegos españoles parece que no ha avanzado mucho.

Sir Dan: Daniel Zorita tiene pensado hacer dos versiones del mismo, que serían dos juegos diferentes (algo así como un Sir Dan 1 y 2). La primera versión posiblemente esté terminada antes de lo esperado y se entregue con una de las próximas ediciones de Future-Disk (ya vas corriendo a suscribirte...).

KPI BALL y PuddleLand: Armando Pérez (Ramones) se encarga de terminar ambos juegos, pero han estado paralizados durante unos meses. Armando nos ha comentado que ahora dispondrá de más tiempo e intentará terminarlos (seguramente primero estará terminado el PuddleLand).

Pentaro Odyssey 2: Marcos Vega (Cabinet) ha encontrado ya varios músicos que se encargarán de ponerle música al juego, por lo que muy pronto, posiblemente en Septiembre u Octubre, el juego estará en la calle.



Además de éstos hay otros usuarios y grupos españoles que están trabajando en nuevos juegos, pero de momento no queremos adelantar detalles hasta que estén bastante adelantados.

Core Dump

No, todavía no está disponible. ¿Y entonces porqué aparece un anuncio en la contra-portada? El anuncio es iniciativa nuestra, se lo hemos pedido a Cas Cremers de Parallax, pero Cas sigue sin querer dar una fecha para el lanzamiento del juego. Sabemos que lo tiene prácticamente concluido, es más, ya nos ha enviado el manual de usuario. Lo único que podemos hacer es convencerle de que lo intente concluir este mismo verano.

Sabéis que no nos gusta presionar a los programadores, pero si entre todos no los animamos a continuar, llegará un momento es que más de la mitad de ellos queden en el olvido (recordad lo que ocurrió con el MicroMirrorMen, M-Kid y muchos otros).



G-Basic para Graphics9000

Koen van Hartingsveldt ya ha presentado la primera beta del G-Basic para Graphics y Video9000. En los próximos meses intentará implementar el resto de comandos (circle, draw, etc) y añadir algún modo de pantalla más. En total habrá un total de 32 modos de pantalla, hasta el screen 12 será igual que en los MSX2/2+ aunque con algunas mejoras. El precio del G-Basic podría rondar tan sólo las 2.500 ptas, variará dependiendo del coste del manual (de unas 80 páginas y que posiblemente haremos nosotros). Ya lo sabéis, todos (pero absolutamente todos) los que tenéis el Graphics9000 deberíais adquirirlo, además de ser una herramienta casi indispensable. Si lo poco (por no decir nada) que sale para Graphics9000 no lo adquieres ya nos contarás para qué lo usas.

También, y para mejorar todavía más las prestaciones del nuevo G-Basic, se ha hablado de hacer un compilador de Basic, algo parecido al Kun Basic pero optimizado para el Graphics9000. Según nos ha comentado Koen, él no sabe si podría hacerlo (no tiene ninguna experiencia en ello), y Henrik Gilvad le ha comentado que hacer un compilador no resultaría sencillo. Lo que Sunrise no quiere hacer es modificar el Kun Basic (problemas de copyright), pero se podría distribuir un patch para el mismo, si bien lo idea sería hacer su propio compilador. ¿Algún voluntario?

Por otra parte, Mi-Chi nos ha comentado que se encargaría de terminar el juego XTazy, después de que Abyss abandonase el proyecto. Si alguien quiere prestar su ayuda, ya sea con los gráficos, música, etc. ya sabe donde localizarnos.

Phoenix Project

Bajo este nombre se tiene pensado crear una especie de comisión que vele por la compatibilidad entre los diferentes proyectos que existen hoy en día. A todos (bueno, a casi todos) nos parece fantástico que aparezca en escena un Z380, un OPL3, una nueva tarjeta gráfica, etc. ¿Pero de qué sirve si no se mantiene la compatibilidad? La idea de crear Phoenix surgió de gente como Paco Molla o Rafael Corrales que empiezan a ver que esto puede llegar a ser un caos: varios proyectos Z380, nueva tarjeta gráfica, etc.

La idea principal es que sean los propios desarrolladores de software, hardware, distribuidores, los que se pongan de acuerdo en sacar los productos. Desarrolladores como Padial, Carchano, ESE, Sunrise, etc. deberían estar en contacto y compartir sus ideas para realizar un proyecto común. Igualmente -y quizás la parte más importante- los programadores también deberían estar al día de todos esos avances, de poco sirve tener un Graphics9000 o un Z380 si no hay ningún software para él.

A veces pensamos que sería estupendo hacer una tarjeta 3D... ¿para qué? ¿alguien va a querer hacer algún juego en 3D? No tiene sentido. Lo primero es hacer el juego y si después dicho juego necesita de dicha tarjeta ya se vería la forma de solucionarlo. Precisamente nuestros mejores juegos no necesitan de ninguna tarjeta, es más, algunos de los mejores son incluso para MSX1. Habría que preguntarse si alguien sería capaz de hacer el F1 Spirit (MSX1) mejorado para MSX2, o un 'simple' juego de fútbol...

Revista Hnostar

Tal y como os adelantábamos en la editorial, cada vez se nos pone más difícil sacar un nuevo número adelante, no sólo por la falta de información y colaboradores, sino porque el coste económico es muy alto, y las ventas obtenidas no dan lo suficiente como para cubrir los gastos. Lo que tenemos claro es que la revista tiene que ser al menos trimestral, porque no hay suficientes contenidos ni disponemos de tiempo para sacarla en un período de tiempo más corto.

Hemos pensado en dos opciones. Una sería incrementar el precio de cada revista, pasando a costar 1.500 ptas el ejemplar. El precio de la suscripción sería de 4.500 ptas al año. La segunda opción sería cambiar el formato, más reducido, y fijar un máximo de 32 páginas, con la ventaja de que la mitad o incluso la totalidad de las páginas fuesen a todo color. El precio se mantendría en 1.000 ptas el ejemplar. Sabemos que a muchos no os importaría pagar un poco más por la revista, pero nosotros preferimos vender más ejemplares por poco dinero, que pocos por mucho dinero. Nos gustaría recibir vuestras opiniones, y que nos contéis si tenéis otra idea.

mercadillo del usuario

COMPRO cartucho con el ship SCC. No importa el título. Juan Carlos López
Email: jclopez@accesosis.es

COMPRO ordenadores MSX, MSX2, MSX2+. Pago bien. También quiero comprar cartuchos de juegos varios, busco también revistas de MSX, como MsxClub, Msx-Extra e Input MSX. También me interesan Joysticks e impresora, así como un casete mono para juegos en cinta.
Oscar Domínguez
Tel. 609 489 093
garbisa@abonados.cplus.es

IAM LOOKING FOR MSX cartridges (Konami games with SCC or SCC + chip) and a FM-PAC. Please send me an E-Mail to my address: chessa@sercomtel.com.br
Chessa, from Brazil.

VENDO Yamaha CX5MII con 128Kb. En perfecto estado. Acompañan los siguientes cartuchos de Yamaha:
- Midi Macro & Monitor
- DX7 voicing Program II
- RX Editor
- Midi Recorder
- Fm Music Composer II
- Fm Auto arranger
- Keyboard Chord

Precio: 10.000 ptas.
Albert Molina
Tel. 93 246 10 30
Email: plot@intercom.es

COMPRO cartuchos de programas para MSX 1. También me gustaría contactar con usuarios de TOSHIBA MSX HX-20 para intercambiar información. PESTRADA@santandersupernet.com

VENDO impresora MSX Philips VW0030 en perfecto estado y con tinta.11.500 ptas.
Rafael Corrales.
Tel. 91 463 83 24
Email: replay@meridian.es

COMPRO cualquier cartucho con el SCC excepto el Nemesis 3. Interesados contactar con Juan José Ferrés Serrano.
C/. San Acisclo, 46
14007 Córdoba
Email: i42fesej@uco.es

COMPRO ordenador MSX2 a precio razonable. Contactar con Chabi en el Tel: 922 16 11 12 o via E-mail: javiera@infocanarias.com. Me interesa mucho contactad conmigo...

Toda la música para Moonsound



Unreal World: 200 ptas.
Unreal World 2: 200 ptas.
ALTO: 400 ptas.
Rhythm: 300 ptas.
The Trilogy: 300 ptas.
Jungle Symphonies: 350 ptas.
Techno Trance: 350 ptas.
100% Music: 600 ptas.
Musix Dizk 2: 350 ptas.
Musix Dizk 3: 400 ptas.
Musix Dizk 4: 400 ptas.
13 in enn Dozijn: 400 ptas.
Music Maniac 2: 600 ptas.
Pure (3 discos!): 600 ptas.
Home Pop Clazzix: 500 ptas.
MoonDop#1: 500 ptas.

Gastos de envío incluidos.

VENDO dos unidades de disco Sony HBD-30W en perfecto estado, con cables (HBK-30 y HBK-50) y manuales por 12.000 ptas. Interesados contactar con Iván:
Tel. 93 405 36 25
Email: ivalat@arrakis.es

VENDO diversos cartuchos: Track & Field , Mopiranger, Monkey Academy , Circus Charlie, Hyper Sports 1, Knightmare, Coaster Race, Raid on bungeling bay, Midnight brothers, Chess, Graphic Master, Print lab, Music studio G7, Space kit, Farm kit, Pasocalc... sin caja. Precios desde 1.000 , 1.500 y 2.000 ptas.
Email: ivalat@arrakis.es

VENDO digitalizador de video Sony HBI-V1, por 23.000 ptas. más gastos de envío.
Enrique Martínez Izquierdo
C/, Florida, 63 - 2ºC
01003 Vitoria (Alava)
Tel. 945 28 68 78

COMPRO MSX2 a buen precio con al menos un slot para cartuchos y unidad de disco. También deseo contactar con usuarios para intercambiar programas, cartuchos y revistas (tengo MSX Club, MSX Extra e Input MSX). Anímate y ponte en contacto cuanto antes. Guillermo Martínez.
GUIMAR69@hotmail.com

ÚLTIMAS unidades. Aprovecha esta oferta: ACCNET completo con módem 14K4 por sólo 10.000 ptas. Sólo ACCNET: 5.500 ptas. (incluye COMS6 con ZModem).
A.A.M.
José María Alonso
Email: jalonso@ibm.net

COMPRO o cambio por Amiga 1200 un MSX2+ ó MSX Turbo R. Enviar ofertas.
Víctor Carlos Henares
Email: VHENAR@teleline.es

CAMBIO los siguientes productos por material MSX ó

Números atrasados

¡NUEVAS OFERTAS!

CD MSX	900 ptas.
Números 25+32	300 ptas.
Números 36, 37 ó 38	350 ptas.
Número 40	400 ptas.
Número 41	500 ptas.
Número 42	750 ptas.
Nos 36+37+38	1.000 ptas.
Nos 36+37+38+40+41	1.750 ptas.
Nos 36+37+38+40+41+42	2.300 ptas.
Nos 36+37+38+40+41+42+CD	3.000 ptas.



Si estás interesado en alguna publicación extranjera, como XSW-Magazine, ICM Magazine, etc. podemos conseguírtela

Los números que se vayan agotando se sustituirán por otros o se descontará su precio en el pedido.

Gastos de envío no incluidos, (100 ptas para pedidos inferiores a 1000 ptas. y 250 ptas para pedidos superiores a 1000 ptas. Contra-reembolso añadir 150 ptas más).



¡Ya está en Europa el juego que ha causado verdadero furor en Japón!

Juego para 1, 2 y hasta 4 jugadores simultáneamente • Cambio de vistas 3D durante el juego • Seguimiento por cámara de todos los vehículos • Amplia variedad de obstáculos • Diversos modos de juego • Record de puntuaciones grabables en disco ...

SÓLO PARA MSX turbo R

MSX MUSIC

POR TAN SÓLO 1.250 ptas.
(ENVÍO INCLUIDO)



Bolsas MSX

Si te interesa conseguir bolsas exclusivas con el logotipo MSX, puedes adquirirlas en el Club Hnostar, Sunrise o MBT

1-10 unidades: 25 ptas. c/u.
11-25 unidades: 23 ptas. c/u.
26-50 unidades: 20 ptas. c/u.
51-100 unidades: 18 ptas. c/u.
101-250 unidades: 16 ptas. c/u.
>250 unidades: 15 ptas. c/u.

(Gastos de envío no incluidos)

AMIGA ,PC ó hardware en general: MSX-2 SONY HB F9S, consola ATARI JAGUAR 64 bits + dos mandos + dos juegos. Monitor PHILIPS NMS F/V, Communicator Lite III Para CD32 Amiga.
José Antonio Lafuente
Tel. (95) 494 10 28
Email: JLAFUENTEH@nexo.es

COMPRO disquetera Sony HBD-50 (1DD) con controladora, bola gráfica Sony GB-5 (o similar), brazo robot Spectravideo SVI-2000 con interface SVI-2000C.
Iván de Miguel. Tel. 981 81 15 67
Email:
ivanmg@santandersupernet.com

I HAVE FOR SALE MSX-2 Philips NMS 8245,NMS 8250, NMS 8245 and MSX-1 Mitsubishi ML-F80. Also 3 printers: NMS 1431, 4121 and VW0030. This comes with some software (disk and tapes) Diskdrives maybe don't work! (you get 2 DD-drives extra). E-mail me if you want some of this stuff or (maybe) everything. Then we can talk about prices. Arjan. Holland.
Email: arjan.compagner@tip.nl

COMPRO MSX2+ con diskettera de doble cara cualquier marca o un Turbo R. Martín Modia Vázquez
Tel. 981 62 21 21
Email: mmodia@teleline.es



¿Todavía no estás subscrito?

NUEVOS PRECIOS DE SUBSCRIPCIÓN:

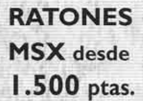
FD 42,43,44,45: **1.750 ptas.** FD 42,43,44,45,46,47: **2.600 ptas.**
FD 42,43,44,45,46,47,48,49: **3.400 ptas.** FD 42,43,44,45,46,47,48,49,50: **3.800 ptas.**

MSX





Interface IDE	**RESERVAR**
Graphics 9000	36.500
Video 9000	43.500
GFX9000+Video 9000	72.000
RS232C Sunrise	6.800
Caja Moonsound/GFX	2.400
Nice Mouse+ratón PC nuevo	**5.000**
Ratón MSX (consultar)	**1.500**
Ratón MSX	**4.000**
PAL-Encoder (RGB->CVBS)	9.500
SRAM 128Kb OPL4	3.500
SRAM 512Kb OPL4	6.500
Instalac. 512Kb Moonsound 1.0	750
Instalac. 1024Kb Moonsound 1.0	2.000
PowerBasic para MSX2 (EPROM)	2.500
G-Basic para Graphics9000	**Consultar**
Music-Module Philips	**12.000**
Impres. Panasonic term.24 agujas	**6.000**
Interface SCSI-Novaxis	**10.000**
Interface IDE (1ª serie)	**6.000**


RATONES MSX desde 1.500 ptas.



OFERTA
Graphics 9000 + Video 9000
72.000 ptas.



Digitalización en tiempo real, superimposición, resolución de 512x424 pixels, 32768 colores, entradas de video RGB, CVBS y S-VHS, exporta en formato VGF, PIC y BMP,...

SOFTWARE

JUEGOS

Cartucho SCX-RAM (SCC)	**4.500**
3D Car Action F-nano2' (TR)	**1.250**
Moon Light Saga (japonés)	4.500
The Lost World (¡Oferta!!!)	**3.250**
Magical Labyrinth Remix	consultar
NV Diskmagazine (japonés)	**850**
Pumpkin Adventure III	3.250
Pentaro Odyssey	**1.750**
Tetris 2	2.500
Match Maniac	1.800
Bozo's Big Adventure	1.800
The Witch Revenge	2.100
Retaliator	2.600
Shrines of Enigma	2.000
Akin	2.500
Pumpkin Adventure II	2.700
FD Konami Collection	**750**
Screen 11 Designer (ed. gráfico)	1.500
Calculus (demo, GFX9000 opcional)	500
Battle Bomber (GFX9000)	1.750
CD Player (vers.SCSI Novaxis)	250

MÚSICA

Oracle (editor)	2.600
Moonblaster 1.4 (editor)	2.200
Tweety's Choise (Music/Audio)	500
Music Dizk 1 (Music/Audio)	500
Arranger 4 (Music/Audio)	**500**

VARIOS

CD Energy from MSX	1.000
CD MSX	**900**
Manual programación GFX9000	1.500
XTAZY Music CD	3.000
CD AlgoRythm Vol.1	2.500
Disquettes 2DD Verbatim o bulk	50
Cajita para disquette	45
Etiquetas CD (2 por A4)	70
Etiquetas disquette (9 por A4)	50

También ofrecemos un servicio de maquetación, impresión, edición, packaging, etc. Pídenos presupuesto.

Recuerda...
HAZ TU RESERVA DEL **INTERFAZ IDE**



Podemos conseguir piezas para reparación de ordenadores MSX, incluido para MSX turbo R (cable teclado, correa disquetera, disqueteras,...). También podemos conseguir material de segunda mano (cartuchos, impresoras, CDs,...) de Japón.

Algunos productos superiores a 1.000 ptas. no incluyen los gastos de envío (serán 250 ptas. y se enviará por correo certificado). Para envíos contra-reembolso los gastos de envío serán de 350 ptas. También, dependiendo del envio y urgencia enviamos por EMS Postal Express ó agencia de transporte 24h. Es posible realizar el pago mediante un giro postal o ingreso en nuestra cuenta corriente de **Caja Postal nº 00-18.880.917** (Rogamos enviar una fotocopia del resguardo o llamar indicando el motivo del mismo). **Muy importante: consultar previamente la disponibilidad del producto.**



Apartado de Correos 168
15700 Santiago de Compostela
Tel. (981) 80 72 93
E-mail: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar/

Texto y fotografías
Germán Díaz





XV Encuentro de Usuarios de MSX en Barcelona

Una nueva reunión de usuarios de MSX se celebró en Barcelona. Concretamente el día 1 de Mayo de 1999 en las Cotxeres de Sants, y estuvo organizado por la A.A.M. (Asociación de Amigos del MSX). La verdad es que no se presentaron muchas novedades, pero parece que el ambiente ha mejorado y que la asistencia de público se ha incrementado. Pero de eso ya hablaremos luego.

La salida

Partimos en tren desde la ciudad de Mataró a las 9:30. Éramos Alberto, Abel y yo. A eso de las 10:15 llegamos a la Estació de Sants de la Ciudad Condal y después de perdernos por el interior buscando la salida correcta (siempre nos pasa lo mismo) emprendimos el camino hacia las Cotxeres de Sants, a escasos minutos andando. Por fin llegamos y tras pagarle al señor Pol Roca las 600 pesetas de la entrada (¡sí, han subido 100 pesetas!), recibir la encuesta, el disco de la reunión con las imágenes del concurso, alguna utilidad y el panfleto propagandístico del Club MESXES, entramos en el interior.

Hay que decir que a las 10:30 aproximadamente ya había cerca de 50 personas en la sala y el número se fue incrementando durante toda la mañana hasta alcanzar los 110 aproximadamente.

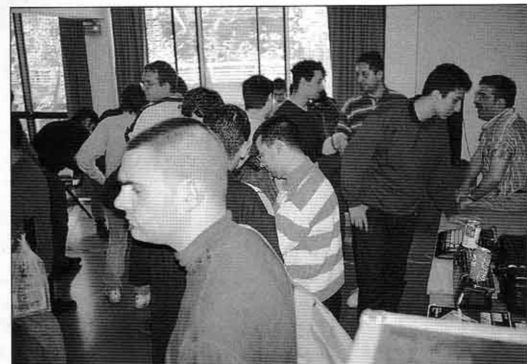
Nada más entrar se notaba algo diferente a las últimas reuniones. Desde luego el ambiente era bastante mejor, más personas, visitantes en todos los stands y calor, mucho calor. La novedades no eran muchas pero es que mucha gente se está retrasando en sus proyectos. De todas formas se presentó algún que otro disco nuevo, algún grupo de usuarios más,... Lo que sí estaba un poco flojo era el stand de segunda mano que no llegó a llenarse ni la mitad. A partir de ese momento fuí pasando stand por stand a ver que es lo que tenían y es lo que os cuento ahora.

HOSTILE APOSTLE (nombre provisional)

Este grupo, que se ha estado anunciando estas últimas semanas por las news de Internet, está compuesto por tres integrantes: Z-0, Madonna Mk2 y Nolan Bushnell. Cada uno de ellos se dedica a un campo diferente. Z-0 es la encargada del tema de diseño, moda, etc.; Madonna Mk2 se encarga de la programación y Nolan es el experto en hardware.

Son los que dieron la nota de color a la reunión por su indumentaria (¡muy buena!) y por los proyectos que nos explicaron que tenían en desarrollo y que allí no pudimos ver en su totalidad.

El primero de ellos fue el Z-0 STRIP-GAME protagonizado por la mismísima Z-0, un juego erótico del que habrá diferentes versiones desde lo más soft hasta la temática de DS (Dominación y Sumisión) o Sado (con látigos y demás). En principio tenía muy buena pinta y Z-0 desde luego que daba la talla. El juego está siendo programado por Madonna Mk2 en binario, según nos dijo Nolan. Este juego solo se distribuirá cuando se termine por lo que tendremos que esperar un poco y no podremos ver ninguna demo.

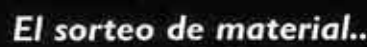


Al encuentro asistieron numerosos usuarios de toda España

También mostraron el SENSOMAT, una especie de sustituto de teclado basado en una tableta gráfica en fase de desarrollo. Se tiene previsto que soporte kanji, trigger de samples (para disparar sonidos) y estroboscopia.

El SCARTBOX NAVARONE lo tenían a la venta y se trata de un adaptador de RGB de MSX al RGB estándar de 21 pins, por lo que podemos usar el mismo cable para to-

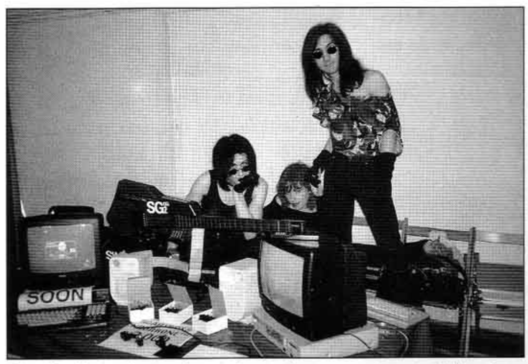




El sorteo de material...

Y sobre las 13:30 empezó el apartado de la reunión más esperado. Allí estaba Pol Roca (AAM) haciendo de showman y presentador junto con la mano inocente de Z-0.
Lo primero que se hizo fue la entrega de premios del concurso de dibujos. El primer premio de 4.000 pesetas fue a parar a Verónica Velasco y el segundo a Antxico. Después se pasó al sorteo del material y los agraciados fueron: Juan Hernández de Barcelona con un ListSoft de PCM. Enrique Martínez de Vitoria con el #2 de Moai-Tech (el #3 se agotó en la reunión). Andoni Velasco con un Kaotika, incluido el dibujo del SaveR. Madonna MK2 de Tarragona con el disco especial Ys de VAJ. Vanessa Cejudo de Tenerife con una SD#12. Iván Priego con el EXOR, un juego que llevó Ramón Ribas. Jordi Cerezo de Arenys de Mar con un Ruby&Jade. José Luis Jorge con un programa de Miri Soft. Manuel Collado con un carnet de socio de CUOAM e Isaac Santaolalla con un ScartBox Navarone. El sorteo fue amenizado por SaveR al cantar Mazinger Z en japonés, algo para no olvidar...




Hostile Apostle es el nombre –de momento provisional– de este grupo de Tarragona

dos nuestros equipos. Venía presentado en su caja y "firmado" por los labios de Z-0.

Madonna MkII también estuvo manipulando una guitarra digital CASIO DG-20 sobre un MSX Yamaha con MIDI y algunos de los asistentes a la reunión se animó a probarlo.

Y como proyecto estrella en fase de desarrollo nos comunicaron que Nolan está trabajando en un decodificador de C+ para MSX y que funcionará sobre MSX2. Esperaremos a tener más noticias sobre este interesantísimo proyecto.

Y para finalizar, tampoco pudimos ver un MSX en un mueble de arcade (de esos de máquinas de salón) ya que era difícil traerlo a Barna ni tampoco llegaron unos pastelitos con el anagrama de MSX que realizó Z-0. ¡Lástima!




Una de las novedades presentadas por Hostlie Apostle fue el Scartbox Navarone (conector RGB)

MOAI-TECH

Allí estaban Manuel Dopico, su hermana Yolanda, Claudi Campaña, Julio Gracia, Eduardo Gracia, Rafa Bollero, Jordi Cerezo y otros (¡ejem!) que se me olvidan. Presentaron el tercer número de su fanzine, además de varias reediciones de números atrasados los cuales, al final de la reunión, estaban todos agotados. Lo mismo pasó con los dos discos que también presentaron y que agotaron totalmente.

Estos discos eran el MTDV1, una diskmagazine programada por Jordi Cerezo que incluye algún juego, músicas, imágenes, etc. y que tan sólo costaba 350 ptas. También se presentó la obra de Manuel Dopico MoonDop#1, un disco musical muy bueno para MoonSound que incluye sonidos muy contundentes y algún tema curioso como la versión del Athletic Land. Una ganga a 500 ptas.

Y en el tema del hardware estuvo Rafa con sus mandos adaptados. Por lo que nos informaron ya están trabajando en los segundos volúmenes de los discos de músicas y en la diskmagazine. También Rafa y un servidor tenemos varios proyectos de hardware en los que estamos empezando a investigar (porque yo también soy miembro de este grupo).

V.A.J. Club

En esta ocasión los chicos de VAJ no pudieron presentar la revista por, según ellos, falta de tiempo. A cambio, y para no presentarse sin nada nuevo en la reunión, realizaron un disco especial YS. En éste hay desde músicas de la serie Ys, slideshows del anime, un scroll del Armando hasta dibujos de Verónica.

Aparte de esto, Andoni, Verónica, Antxiko y Enrique, llevaron cartas de The X Files a 200 ptas el paquete, revistas atrasadas, y el juego Bingo.


Stand de Moai-Tech




Este año el encuentro contó con la presencia de dos nuevos grupos, Hostile Apostle (Tarragona) –en la foto inferior– y CUOAM (Calella, Barcelona)







El Club Mesxes, además de su conocido fanzine, presentó nuevos productos, entre los que se encontraba Kao-Tika, un juego de la autoría de SaveR

A.A.M.

Este stand, como nos confirmó su responsable, solo era de relleno. En él se encontraba la urna para depositar la encuesta y entrar en el sorteo de material, el ACCNet, un disco SCSI de 2Gb y un Turbo R con una unidad Zip.

Pocas novedades. A ver si la próxima vez informan por lo menos de sus actividades o de cómo formar parte de ellos, sus reuniones, etc.

MSX Power Replay & PCM Programas

Pues aquí estaban los de siempre con las mismas cosas de siempre. Los de Power trajeron el SCC Ram, el Aladin 1.5, el MSX-DOS 2, alguna fuente de alimentación, cables, recopilatorios de CD italianos, el NiceMouse, etc. y una placa externa para conectar al MSX o al MMSX el Z380, aunque aún en fase de desarrollo.

En cambio, el grupo PCM presentó el programa PADRE para MSX2 (ese programa que es para realizar la declaración de la renta) y un programa que es una base de datos para mantener ordenados todos nuestros programas y que ya presentaron en la pasada reunión de Madrid: ListSoft.



Stand de CUOAM

Ramón Ribas al frente del stand de MSX-Men

Club MESXES

La gente más sectaria de la reunión se encontraba concentrada en este stand donde esta vez sí que había alguna novedad. Lo primero que se vió fue que la SD#13 ya se había agotado, tal vez porque en realidad no está acabada y dicen que hasta el verano no la acabarán.

Lo que sí trajeron fueron todos los números atrasados incluidos varios SD#1. Pero lo realmente interesante fueron los dos programas que presentaron. El primero, NeoAutoejejome, es una especie de entorno gráfico a lo explorador de Windows. Incluso se puede poner un fondo gráfico, organizar diferentes carpetas, menús gráficos,...

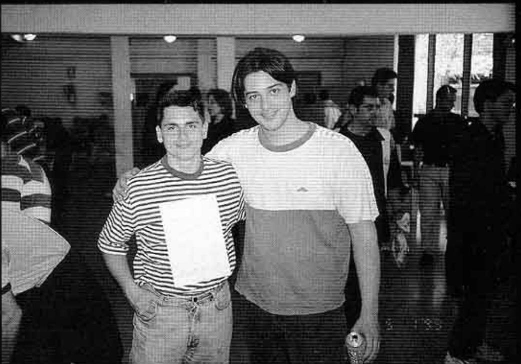
Y lo que parece que tuvo más éxito fue el Kao-Tika. Por fin el SaveR acaba un programa el cual trata de... bueno, no lo entendí muy bien pero parece que es una especie de deformador de imágenes para crear caricaturas. Además, si se compraba este programa, SaveR lo obsequiaba con un bonito ojo pintado a rotulador en la cara del comprador. Todo un espectáculo.

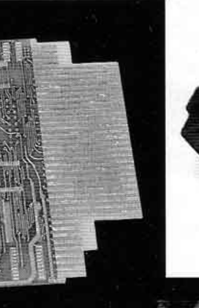
MSX-MEN

Ramón presenta algunas novedades en su stand. Allí encontramos el Fighter Ragnarök, el Animecha, Nuts, el Eurolink y el Ruby&Jade, un juego al estilo Tetris. También llevó la actualización del Compass de la versión 1.2.06 a la 1.2.08. Nos comentó que los chicos de Compjetania están trabajando en un motor 3D para el MSX (¿será para ver un Quake 3 en MSX?) y una demo del Sandstone.

CUOAM

Este es un nuevo grupo que se presentó en la reunión de Barcelona. Sus siglas significan Club de Usuarios de Ordenadores Alternativos del Maresme, y aceptan a personas que usen MSX y Amiga (en realidad, cualquier plataforma alternativa al PC). Sus aspiraciones son el reunirse en Calella, pueblo de la comarca barcelonesa del Maresme, e intercambiar información y conocimientos entre sus miembros. Además, piensan editar una especie de "panfleto" informativo entre sus socios de forma periódica.







Navarone-scart



MSX Power Replay muestra la futura tarjeta Z380

Aunque en un principio Rafael Corrales no tenía previsto montar su propio stand, al final acabó por instalarse en una mesa doble compartida por Pedro Cruz.

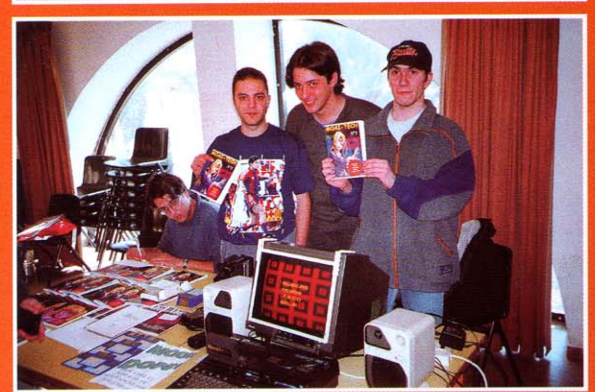
Lo más destacado fue sin duda, la tarjeta Z380, la misma que presentó Leonardo Padial en Madrid, pero ya montada con sus componentes. La tarjeta no funcionaba, porque era un modelo que se había quemado, provocando un serio retraso en el proyecto.

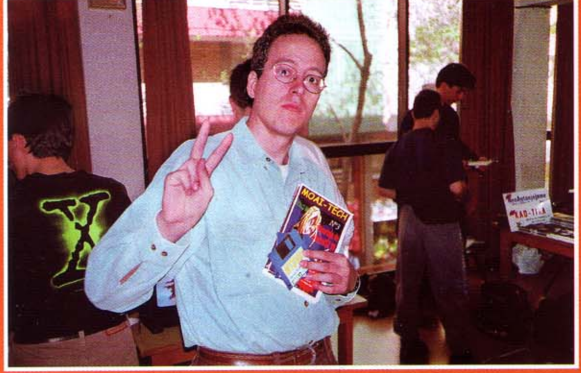
Mostró también una tarjeta serial, con un ratón IBM PS/2, que presenta una característica novedosa con respecto a los ratones MSX y adaptadores: funciona digitalmente y almacena los datos en un búfer, por tanto, todos los movimientos son transmitidos fielmente a la pantalla con una resolución de 400 dpi y una velocidad que dobla a la de los ratones analógicos. De momento sólo tenía el conector PS/2 pero se le irán añadiendo nuevas posibilidades.

Asimismo, el club madrileño, disponía en su stand de diverso material italiano: SCC Ram, Aladin DTP, CDs recopilatorios, etc.

















En el momento de su presentación en la reunión tan sólo tenían dos semanas de vida y constaba de 8 socios más sus tres fundadores. Tenían previsto presentar algún disco, como un recopilatorio de juegos de Konami, pero por falta de tiempo no pudo ser. En cambio, lo que sí llevaron fueron varios adhesivos con logotipos del MSX que repartían entre las personas que se hacían miembros del club durante la reunión. También comentaron que a cada socio se le haría entrega de un carnet y un disco recopilatorio de juegos de Konami. Según me dijeron, al final de la reunión ya habían conseguido unos 14 socios más.

El final

Bueno, y eso fue todo en esta reunión. Esta vez no hubo ni una sola conferencia ni presentación en la sala anexa por parte de nadie, algo que algunos echaron en falta. Si aunque solo se pusiese el video de la pasada reunión tanto de Barcelona como de Madrid...

Y faltó alguna que otra persona importante dentro del MSX por problemas personales (bueno, una comunión, nada grave). Y después del sorteo llegó la gran espantada. A partir de ese momento la gente empezó a marcharse del local y muchos se fueron a comer al Pans&Company de la esquina.

Ese fue el momento en que algunos aprovecharon para hacer balance de la reunión, para visitar con más tranquilidad los stands o para ver el capítulo diario del Dr. Slump en la tele (¿verdad Nestor?).

En total unos 110-115 asistentes, que no está nada mal. Y sobre todo, un buen ambiente. Esperemos que en la próxima reunión haya mayor número de novedades tanto de fanzines, software –que me consta que va a salir–, y los proyectos de hardware muy interesantes que se comentaron. Y lo que todos estábamos esperando: KPI Ball y PudleLand. ■



Parallax MSX Games had already created some great games before they started working on Core Dump:



Vectron





ARC



Magnar



Black Cyclon



Blade Lords



Akin

A day will come
when mankind has to choose
Life or Death?
And we will say:
LET THEM DIE

MSX 2
128kB RAM
128kB VRAM
FM-PAC
Moonsound

MSX

Core Dump

MSX 2/2+/Turbo-R - MSX-Music/Moonsound
128kB Ram - 128kB VRAM

(Moonsound only on 256kB Ram computers)

Man is certainly not alone in the universe. But of the many aliens man could have encountered, fate chose the aliens known as the Raalin. And now the Raalin are planning to take over the human part of the universe.

In this huge arcade adventure you play the role of Gen, one of the most powerful Raalin. You must infiltrate the space station called Aleph, and unravel its human secrets.

Some have said Aleph is simply a defensive base.
Others have claimed it is a lot more than that.

Maybe *you* should find out for yourself.